MATHILDE MARANINCHI

# Donjons et Dragons

*Le jeu de rôle et de stratégie de la nouvelle génération*

EN PRÊT-A-JOUER

SOLAR

MATHILDE MARANINCHI

# Donjons et Dragons

*Le jeu de rôle et de stratégie de la nouvelle génération*

*Illustrations : Joël Bordier*

SOLAR
8, rue Garancière
75006 Paris

© Solar, 1982
ISBN 2-263-00636-2

# UN NOUVEAU TYPE DE JEU DE SOCIÉTÉ : LE JEU DE ROLE

## Pour jouer avec son imagination

A la fin de ce XX$^{e}$ siècle, de nouveaux types de jeux ont fait leur apparition : les « jeux de rôles » et les « jeux de simulation ».

Dans les jeux de rôles, les joueurs prennent le « rôle » d'un personnage et vont essayer d'imaginer, de la façon la plus réaliste possible, l'attitude que ce personnage pourrait avoir dans différentes situations.

« DONJONS ET DRAGONS » est, à l'heure actuelle, le plus célèbre et le plus apprécié des jeux de rôles fantastiques. Il se déroule dans un univers extraordinaire, où des personnages d'aventuriers, hommes ou semi-humains (rôles tenus par les joueurs), entrent imaginairement dans une aire de jeu : le Donjon, conçu par un joueur appelé Maître du Donjon.

Les personnages doivent ensemble réagir avec logique et débrouillardise à des situations imprévisibles, combattre des créatures mal intentionnées, monstres ou humains, soutenus par la magie. Leur quête est récompensée par les richesses et objets magiques amassés dans le Donjon et qu'ils emportent, s'ils parviennent à en sortir. Pour quelques-uns, la mort sera au bout du voyage, ou une errance éternelle dans le Donjon, pour d'autres ce sera la richesse et la puissance.

L'univers fantastique de ce jeu s'inspire, en grande partie, de l'œuvre de Tolkien : *le Seigneur des anneaux.* Gary Gigax, un cordonnier du Wisconsin, USA, en inventa les règles en 1973. Ils sont à présent plus d'un million d'Américains à se passionner pour ce jeu.

Cet ouvrage devrait permettre, une fois lu, de commencer tout de suite à jouer sur les donjons proposés. Le principal est de saisir l'esprit de ce type de jeu et d'entrevoir les possibilités illimitées qu'il offre à ses adeptes.

Le jeu de rôle est un jeu révolutionnaire faisant appel à l'imagination du joueur. Libre aux joueurs de mener cette révolution jusqu'à de très hauts niveaux ou bien de se contenter d'une utilisation restreinte. La compétition entre joueurs est remplacée par la collaboration et l'entraide à l'intérieur du Donjon, pour survivre.

Il faut noter qu'un jeu ne naît pas au hasard, il est le signe inconscient d'une philosophie ou d'une préoccupation de son époque.

Réagir très rapidement à une situation donnée, imprévue, inhabituelle, avec les moyens du bord, et pour tout simple-

ment : sauver sa peau !... comme dans une partie de DONJONS ET DRAGONS, c'est peut-être ce qui nous attend dans les décennies à venir.

Mais n'anticipons pas, exerçons-nous en imagination à vivre dans ces univers chaotiques de DONJONS ET DRAGONS, et sachez que l'on s'y amuse beaucoup.

## Une approche très réaliste des situations

Les jeux de rôles de types fantastiques et de science-fiction sont le prolongement des wargames : jeux de simulation de guerre où sont reconstituées, ou réinventées, les grandes batailles de l'Histoire, avec ou sans figurine, à l'appui.

Certains s'acharnent à venger Napoléon et, en simulant les mêmes conditions matérielles (hommes, armements, conditions géographiques, climatiques, etc.) essaient de gagner Waterloo ou la campagne de Russie. D'autres vivent à l'heure d'Alexandre, d'Attila ou de la dernière guerre. Certains encore préparent la future guerre atomique. Dans ces jeux de simulation de guerre, les reconstitutions peuvent être poussées à l'extrême. On prendra en compte les mouvements des troupes, le sens du vent, la fatigue et la charge des hommes, leur alimentation, l'usure de leur équipement, leur moral, leur résistance psychique aux événements, les peurs de leurs chevaux, etc.

Dans les parties de DONJONS ET DRAGONS de niveaux avancés, et jouées par des puristes, d'infimes détails sont pris en considération. Le poids porté par chaque aventurier qui peut modifier ou altérer la possibilité de courir, la mobilité dans le combat, le moral, la faiblesse due à un précédent affrontement, tout peut être pris en compte pour *une approche la plus réaliste possible de la situation.*

En général, ce sont les joueurs formés à l'école rigoureuse des wargames qui jouent aux DONJONS ET DRAGONS avec tant de précision. Les joueurs « communs » savent faire la part des choses et trouver l'équilibre entre le réalisme et le sens du détail.

## Rêve et aventure

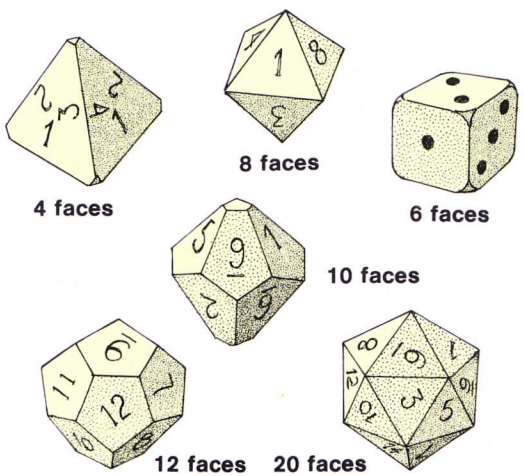
Grâce à DONJONS ET DRAGONS, de grandes joies et de délicieuses frayeurs vous attendent, un univers exaltant, « tout dans la tête », en technicolor, son stéréo et monstres grandeur nature. Un monde où vous serez à la fois le metteur en scène, l'acteur et le spectateur de vos propres créations et de celles de vos partenaires. Un monde rude où plus d'une fois le héros que vous êtes frôlera la mort.

Mais attention, ce monde sera ce que vous voudrez bien en faire. Il faut s'investir totalement dans une partie de DONJONS ET DRAGONS, accepter de laisser parler son imagination. Ce n'est pas facile de « coller » dès le début à ce jeu déroutant mais, lorsque vous y arriverez, quels fabuleux moments vous allez vivre !

# LE MATÉRIEL POUR JOUER

- Les dés.
- Le paravent du Maître du Donjon avec les tables de résolutions des combats.
- Des feuilles de personnages.
- 2 Donjons prêts à jouer.
- Des joueurs pour prendre le rôle des aventuriers et un joueur pour faire le Maître du Donjon.
- Une grande table et des chaises.
- (Eventuellement quelques sandwiches.)

A part les dés, les tables, les chaises, les joueurs et les sandwiches, vous trouverez dans ce livre tout ce qui est nécessaire pour pouvoir jouer une première partie.



4 faces — 8 faces — 6 faces — 10 faces — 12 faces — 20 faces

## LES DÉS

Ce sont des dés spéciaux à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Ils permettent de calculer les capacités des personnages, de résoudre les différentes actions du jeu et de régler l'issue des combats (voir en fin d'ouvrage au paragraphe « renseignements pratiques », où se les procurer). Avec trois dés à 6 faces, modèle courant, vous pouvez commencer à jouer en usant de subterfuges pour le calcul de certaines données.

Par exemple :

Quand on veut obtenir un *résultat de 1 à 8,* sans avoir de dés à 8 faces, on peut lancer un dé à 6 faces, ce qui donne un résultat de 1 à 6, puis, en relançant le dé une deuxième fois, on considère qu'un résultat de 1 à 2 donne 0, un résultat de 3 à 4 donne un 1, un résultat de 5 à 6 donne un 2.

Une fois additionné le résultat des deux jets, on obtient la même chose que si l'on disposait d'un dé à 8 faces.

**Pour remplacer un dé à 4 faces :** adoptez la convention de dire avant le jeter du dé que le 5 et le 6 ne comptent pas et rejouez jusqu'à l'obtention d'un chiffre de 1 à 4.

**Pour un dé à 10 faces :** un jet de dé à 6, puis comme pour l'obtention d'un

résultat sur un dé à 4 (mais le 5 équivaut à un 0 et le 6 ne compte pas).

**Pour un dé à 12 faces :** 2 dés à 6 puis, avec un 3e jet de dé à 6, déterminer si vous maintenez le chiffre ou lui retranchez 1 (par exemple, en dessous de 4 retrancher 1 du jet des 2 premiers dés, 4 ou au-dessus de 4, laissez le résultat inchangé. Cela pour rétablir le fait qu'avec 2 dés à 6 faces le résultat ne pourra être plus petit que 2, alors qu'avec un dé à 12 faces on peut obtenir un 1.

**Pour un dé à 20 faces :** jetez 3 dés à 6 faces. Il reste à rétablir 19, 20, 1, 2, ou 0 pour un score à ne pas changer.

Lancer un 4e dé à 6 faces : de 1 à 2 = 0, score inchangé. 3 = retirer un point du score. 4 = retirer 2 points du score. 5 = ajouter 1 point au score. 6 = ajouter 2 points au score. C'est compliqué, mais cela peut vous permettre de jouer tout de suite si vous n'avez pas le matériel spécial. Sinon, modifiez les résultats à obtenir dans les tables de jeu.

De toute façon, prenez l'habitude de déjouer les problèmes ! Inventez des solutions de remplacement !

## LE PARAVENT AVEC TABLES DE RÉSOLUTIONS

Le Maître du Donjon fait jouer les joueurs sur un plan de lui seul connu. Pour le masquer à la vue des autres, il le cache derrière un paravent.

Sur la face intérieure de ce paravent sont reproduites les tables de résolutions auxquelles se réfère continuellement le Maître du Donjon.

Ces différentes tables sont présentées dans ce livre au fur et à mesure des paragraphes.

Par souci de commodité, elles ont été toutes regroupées sur deux feuilles qui peuvent être détachées de cet ouvrage. Il ne vous reste qu'à les coller sur une des faces du paravent qui peut être un morceau de carton articulé tenant facilement debout. Sur la face visible des joueurs il est recommandé de faire quelques dessins ou de coller quelques illustrations qui mettent dans l'ambiance : morts-vivants, dragons, loups, araignée géante, etc. !

## LES FEUILLES DE PERSONNAGES

Dans le chapitre « Comment créer son personnage », vous trouverez les indications nécessaires pour établir les capacités d'un personnage. Un papier blanc et un crayon suffisent. Mais il est plus pratique d'utiliser une feuille toute prête où il suffit de remplir les cases prévues. Cette feuille de personnage est reproduite pp. 48-49. Vous pouvez la photocopier en plusieurs exemplaires : un pour chaque joueur.

## LE DONJON PRÊT A JOUER

Une partie se joue sur un plan précis de Donjon, où sont reproduits les pièces, les couloirs, le mobilier, les pièges, les trésors, les lieux où se tiennent les monstres. Ce plan par la suite est établi par chaque Maître de Donjon, mais pour des M D débutants il est préférable de jouer sur des Donjons déjà établis.

A la fin de cet ouvrage, plusieurs Donjons prêts à jouer vous sont proposés. Jouez-les dans l'ordre, car ils sont de difficultés croissantes. Commencer par **le Château du lac de Maldoror.** Vous trouverez aussi des squelettes de Donjons, c'est-à-dire un plan type architecte, mais ce sera à vous de le « meubler » en pièges, monstres et trésors.

Par la suite, quand vous serez un Maître de Donjon plus aguerri, pour construire vos donjons, du papier, un crayon et votre imagination suffiront.

On trouve cependant pour les Maîtres de Donjons avancés et paresseux des Donjons tout prêts que l'on appelle des modules. Les Donjons prêts à jouer qui se trouvent en fin de ce livre ne devront être lus et étudiés en détail que par le joueur qui décide de jouer le rôle du Maître du Donjon.

## LES JOUEURS

Un joueur choisi pour être Maître du Donjon doit préparer le jeu sur lequel joueront ceux qui prendront le rôle de personnage.

Plus loin, nous étudierons les différents personnages et comment les créer. Il existe 4 professions (guerrier, magicien, clerc et voleur) et 4 races (humain, elfe, nain et gnome).

Pour que le jeu soit intéressant et équilibré, il faut au moins un représentant de chaque profession, dont les capacités se complètent utilement et permettent de se défendre à l'intérieur d'un Donjon. On peut cependant être moins nombreux. Il est préférable aussi de varier les races, qui elles aussi génèrent des capacités variées.

Un groupe d'aventuriers constitué de 6 personnages est bien équilibré, avec un ou deux guerriers, qui protègent le groupe, un ou deux clercs qui soignent les blessures.

Mais rien n'empêche de jouer à plus, surtout au début, de 8 à 12. Au-delà d'une douzaine de joueurs, le jeu risque d'être très bruyant et très difficile à coordonner pour le Maître du Donjon — également infortuné arbitre.

## LA TABLE ET LES CHAISES

L'idéal est d'avoir une grande table qui puisse accueillir sans problème les joueurs qui doivent se mettre autour. Mais rien n'empêche de jouer par terre, à condition que les joueurs ne puissent pas avoir une vue plongeante sur le Donjon secret du Maître du Donjon.

## LES SANDWICHES

Recette du sandwich mexicain :

Prendre une demi-baguette bien croustillante, l'ouvrir en deux dans le sens de la longueur. A l'aide d'un couteau étaler sur un des morceaux le contenu d'une boîte de thon en miettes à la tomate, parsemer de grains de maïs cuits et ajouter quelques cornichons au vinaigre.

Attendre d'avoir estourbi quelques monstres scrofuleux avant de consommer. Préférez les sandwiches au goût pimenté, qui augmentent la combativité des joueurs.

# COMMENT SE DÉROULE LE DÉBUT DU JEU
## avec un exemple

Tous les joueurs se placent autour d'une grande table, au bout de laquelle préside le Maître du Donjon.

Celui-ci cache le plan détaillé de son Donjon durant toute la partie, derrière un paravent fait de carton, et sur lequel, en général, sont rappelés les différents tableaux de résolutions des combats, et autres précisions utiles en cours de jeu.

Les joueurs communiquent au Maître du Donjon les caractéristiques de leur personnage. C'est soit un personnage qui vient d'être créé par le joueur pour ce Donjon, et est au niveau 1 (débutant), soit un personnage qui a déjà joué dans d'autres Donjons et possède un niveau d'expérience, des objets magiques et des richesses récupérés au cours d'aventures précédentes.

Le jeu progresse par une discussion continuelle des joueurs entre eux, et avec le Maître du Donjon, suivie de décisions.

Au fur et à mesure de leur progression dans le Donjon, le Maître du Donjon fournit aux joueurs le plan de la pièce ou du couloir où ils se trouvent, mais pas plus. Les joueurs placent symboliquement leur personnage sur ce morceau de plan, ou à côté si celui-ci est trop petit.

Le personnage de chaque joueur sera représenté par un objet. Ce peut être une très jolie figurine de plomb peinte à la main, représentant avec précision chaque type de personnage, ou bien un simple jeton (de couleurs différentes, selon les personnages), ou encore un morceau de papier numéroté.

Ces symboles serviront tout au long de la partie à indiquer l'ordre de marche des personnages, leur position dans chaque pièce du Donjon. Il est important de savoir quel personnage tombe le premier dans la trappe aménagée dans le sol, celui qui se trouve le plus près de la porte quand entre le monstre, celui qui ouvre la porte et subit l'explosion magique.

Le Maître du Donjon expose la légende de son Donjon aux joueurs. Les dons de conteur sont appréciés !

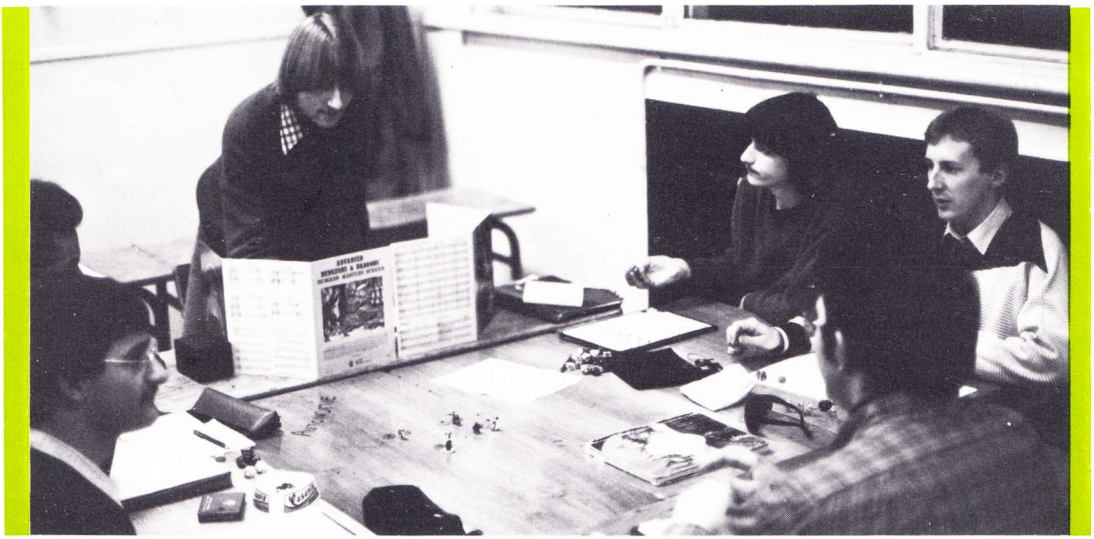
Il « campe » l'histoire du lieu, laisse entrevoir les richesses qui s'y trouvent, incite les joueurs à s'y aventurer.

Les joueurs frémissent d'impatience à l'idée des aventures qui les attendent. Le jeu peut débuter.

— Qu'est-ce que vous faites ? demande le Maître du Donjon aux joueurs.

Il ne cessera de répéter cette question tout au long du jeu dans les situations successives où se trouveront les aventuriers.

— Placez vos figurines dans l'ordre de marche choisi.



**Maître du Donjon.** — Vous sortez de la forêt et vous venez juste d'apercevoir le château de Mangoli devant vous. C'est une énorme bâtisse aux hauts murs lisses, entourée d'un fossé rempli d'eau. Le chemin par lequel vous êtes arrivés s'arrête devant un pont-levis en bois, abaissé. Vous n'apercevez aucune âme qui vive. Que faites-vous ?

**Un joueur** (aux autres joueurs). — On s'approche ? D'accord ?

**Les autres** (opinant du chef). — Oui, on s'approche.

**M D.** — Indiquez-moi votre ordre de marche.

Les joueurs placent leurs figurines en ordre.

Les joueurs se concertent sur les actions à mener. L'un d'entre eux, dès le début, est désigné comme **Caller,** mot anglais signifiant : celui qui parle (sous-entendu : au nom de tous). Appelons-le le « Porte-parole ».

Pour éviter de donner la migraine au Maître du Donjon, après concertation et décision sur la façon de procéder, le Porte-parole expose au M D la démarche de chacun, lors de mouvements communs à l'ensemble du groupe : choix d'une direction, déambulation dans les salles. Quand l'action est menée en particulier par un personnage, la discussion se fait en direct entre le M D et le joueur concerné.

**Porte-parole.** — Nous franchissons le pont-levis et entrons à l'intérieur de la bâtisse. Voici notre ordre de marche. Le guerrier humain et le gnome voleur sont en avant, côte-à-côte, suivis du clerc, du magicien, de l'elfe guerrier ; nos armes sont à la main.

**M D.** — Bien. A peine le dernier d'entre vous a-t-il franchi le porche qu'une grille en fer s'abaisse derrière vous et

bloque l'issue par laquelle vous êtes entrés.

**Le clerc.** — Flûte ! On aurait dû mettre un gros rondin pris dans la forêt pour empêcher la grille de descendre jusqu'au sol, et nous laisser un passage suffisant pour ressortir. Maintenant nous sommes coincés.

**Le guerrier humain.** — De toute façon nous sommes venus visiter, alors visitons.

**M D.** — Pendant votre discussion, de la porte située à votre gauche vient de surgir un petit bataillon d'orques. Ils sont huit. Les deux premiers sortis sont sur le guerrier et le nain, disons le N° 1 et le N° 2. Ils ont l'avantage de la surprise pour le combat. Le N° 1 te frappe, Bill le guerrier. Derrière son paravent, le Maître du Donjon tire un dé pour savoir si le coup porte. Il te rate. A toi de faire.

**Le guerrier.** — Je lui donne un coup de mon épée à deux mains.

**M D.** — Tu tires le dé.

Bill le guerrier, très excité, lance son dé à 20 faces. Il tire 15.

**M D.** — Ça touche. Tu tires les points de coups que tu lui portes.

**Bill le guerrier.** — Il va s'en prendre un maximum dans la gu..., le salaud. Avec mon épée à deux mains j'ai droit à un dé de dommage à 10 faces : résultat 8.

**M D.** — O.K. Il est mort. A toi, Têtedur, le Nain. Ton adversaire te frappe. (Le M D tire un dé derrière son paravent.) Ça passe, il te touche avec son épée. (Le M D retire un dé pour connaître le nombre de points de coups infligés à Têtedur). 4, tu as 7 points de vie ; il t'en reste 3 après ce coup. A toi de frapper.

**Têtedur.** — Je lui donne un coup de ma hache à main, je vais lui faire éclater la tête !

**M D.** — Attends de savoir si ton coup passe, tire le dé à 20 faces.

**Têtedur.** — 16 !

**M D.** — Ça passe. Points de coups ?

**Têtedur.** — 6, le maximum sur ce chien.

**M D.** — Très bien, tu lui as fait éclater la tête. (Le M D tire un dé derrière son paravent.) Les autres s'enfuient par où ils sont venus. Que faites-vous ? Vous poursuivez ?

Concertation.

**Porte-parole.** — Non. Peux-tu nous décrire ce que nous voyons ?

**M D.** — Vous êtes dans la cour du château. De chaque côté de l'entrée ou vous êtes : une porte ouverte à gauche par où sont arrivés puis partis les orques, à droite une porte fermée. En face un gros corps de bâtiment. Sur le côté gauche, des écuries, quelques têtes de chevaux apparaissent par les portes-fenêtres. Au milieu, une grande porte à doubles battants. A droite une petite porte.

Pendant cet exposé, un des joueurs choisi par les autres dessine le plan d'après ce que raconte le M D. Tout au long du Donjon, il s'agira de noter le parcours effectué ainsi que les pièges qui le jalonnent, car, plus tard, il faudra trouver le chemin de la sortie.

# PRINCIPES GÉNÉRAUX ET VOCABULAIRE DE BASE

## IMAGINATION

Le Maître du Donjon imagine le décor, l'histoire, le plan du Donjon où vont jouer les personnages. Il matérialise le Donjon par un dessin.

Les joueurs s'imaginent être les personnages qui vont entrer et jouer dans le Donjon. Ils vont essayer logiquement de trouver l'attitude que peut avoir chaque personnage face à chaque situation. La compétition entre joueurs est remplacée par la collaboration à l'intérieur du Donjon. Les spectateurs éventuels des parties de Donjon suivent en imagination les grandes aventures qui se déroulent en imagination !

## LE DONJON

C'est l'aire de jeu, dessinée sous la forme d'un plan détaillé, à l'intérieur de laquelle se dérouleront les actions et les combats auxquels prendront part les personnages. Sur ce plan est indiqué l'emplacement des pièges, des trésors et des monstres.

## LE MAITRE DU DONJON

C'est à la fois le Dieu impartial du monde qu'il a créé et l'arbitre de la partie. Sans lui le jeu ne peut se jouer. Ses décisions sont irrévocables et les joueurs doivent s'y plier.

## LES PERSONNAGES

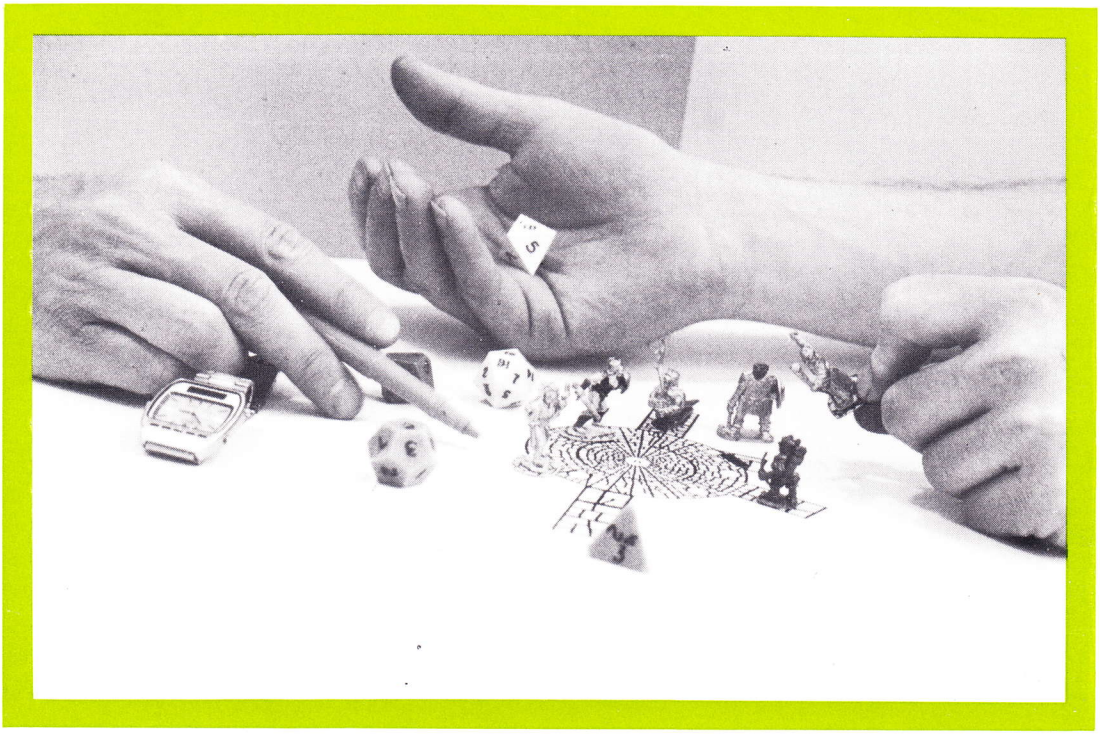
Chaque joueur va créer son personnage en fonction de critères établis à l'avance, et grâce aux scores de dés. Les personnages ont une profession, une race et sont de sexe masculin ou féminin. Nous définirons les trois catégories un peu plus loin.

## CAPACITÉS

Chaque personnage obtient aux dés un score de : force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charme. Il part aussi avec un certain nombre de points de vie, ainsi qu'une somme en pièces d'or.

*Les points de vie* sont attaquables par des *points de coups.* Quand un personnage a reçu plus de points de coups que son total de points de vie, il est mort. Les points de vie peuvent se récupérer grâce aux soins revitalisants du clerc.

*L'argent* permet au personnage de s'équiper pour son expédition. Il achète tout d'abord une protection vestimentaire qui suivant son épaisseur correspondra à une *classe d'armure.* Suivant sa classe d'armure, le personnage recevra lors de combat plus ou moins de points de coups qui sont également appelés *dommages.*



Le magicien et le clerc choisissent les *sorts* qu'ils désirent utiliser dans le Donjon.

Tous s'achètent un petit *équipement* de base : armes, nourriture et matériel de survie.

## ALIGNEMENT

Chaque personnage, comme les humains que nous sommes, a une tendance vers le bien ou le mal, vers la droiture ou la vilenie. Le joueur choisit en début de partie une tendance pour son personnage et que celui-ci gardera toute sa vie. C'est ce que l'on appelle *alignement.*

## SORTS ET SORTILÈGES

Certains personnages et certains monstres ont recours à la magie pour se protéger ou pour attaquer. Ils ont le choix parmi une longue série de sorts.

Certains objets aussi peuvent être magiques : projectiles, potions, anneaux, épées, etc.

## LES MONSTRES

On considère comme faisant partie des « monstres » tout ce qui bouge dans le Donjon, à part les personnages eux-mêmes.

Il y a des monstres animaux, comme

l'araignée géante, le loup ou le dragon, etc. Il y a les monstres inintelligents mais pas vraiment animaux, comme les moisissures géantes, les mangeurs de cerveaux, les cubes gélatineux, les gelées tueuses, etc. ; les monstres intelligents, moitié humanoïde, moitié bête : gorgones, centaures, orques, gobelins, etc. ; enfin les monstres à caractères magiques : morts-vivants, goules, zombies, vampires, etc.

## L'AVENTURE

On dit que les personnages partent : en aventure, en campagne, en expédition. Ce qui signifie qu'ils décident d'aller piller, à plusieurs, un Donjon dont ils viennent d'entendre parler.

## L'AGE DU PERSONNAGE

Le personnage débute automatiquement à l'âge adulte. Il vieillit au fur et à mesure de ses différentes aventures.

## VIE ET MORT DU PERSONNAGE

Un personnage ne meurt pas à la fin d'une partie de DONJONS ET DRAGONS. Il peut mourir dans le Donjon s'il se fait tuer par un monstre ou à la sortie, lors d'un règlement de comptes avec un de ses partenaires aventuriers. Si le personnage arrive à sortir vivant du Donjon, il repartira selon le bon vouloir du joueur, son propriétaire, pour une autre aventure dans un autre Donjon, tenu par un autre Maître du Donjon, et en compagnie d'autres personnages.

On prend en compte l'expérience d'un personnage qui se calcule en points d'expérience (décompte des trésors acquis et des monstres abattus).

## NIVEAU

On peut différencier : le niveau du joueur, le niveau de son personnage, le niveau du Donjon, le niveau des monstres.

Un joueur acquiert de l'expérience, qui lui sert à bien jouer son personnage et lui éviter des désagréments. Un joueur confirmé pourra posséder plusieurs personnages.

Un personnage part automatiquement au niveau 1 (débutant). Petit à petit, en augmentant ses points d'expérience il voit son niveau s'élever.

Le niveau du Donjon correspond au niveau de difficulté des pièges et des monstres ainsi qu'au degré de valeur des trésors, évalués en pièces d'or.

Le niveau des monstres : dans des Donjons de haut niveau, on rencontre des monstres particulièrement difficiles à combattre et à vaincre, avec un fort total de points de vie.

# LE BUT DU JEU

Le Maître du Donjon élabore un Donjon plein de trésors : des pièces d'or, des bijoux, des articles magiques.

Ces trésors, lorsqu'ils sont la possession d'un personnage, le rendent puissant, fort, et lui permettent d'atteindre un niveau d'expérience supérieur.

**Pour le joueur aventurier,** le but du jeu sera :

— de faire récupérer par son personnage des richesses et des articles magiques pouvant servir à mieux s'équiper et s'armer pour les aventures suivantes et les Donjons à venir ;

— d'accroître le niveau d'expérience du personnage ; lui donner plus de sagesse, de force, de puissance, suivant son type ;

— de sortir vivant du Donjon. Comme dit le proverbe, « on n'emporte pas son argent dans sa tombe ». Mieux vaut, pour un aventurier, sortir du Donjon sans avoir rien pu emporter, plutôt que de ne pas en sortir du tout.

**Pour le joueur Maître du Donjon,** le but sera de créer un Donjon bien équilibré et très attirant pour que des joueurs aient envie d'y jouer. La notion d'équilibre sera expliquée plus en détail par la suite.

Dans une partie de DONJONS ET DRAGONS, les joueurs ne se font pas concurrence. Au contraire, ils s'allient pour parcourir le Donjon, se concertent pour mener les actions et s'aident mutuellement par leurs dons respectifs. Les joueurs ont toujours intérêt à s'allier pour combattre et déjouer les pièges. Une fois sortis du Donjon avec leurs richesses, rien n'empêche les personnages de s'entretuer, surtout si leur alignement est mauvais.

Le but du Maître du Donjon n'est en aucun cas de tuer systématiquement les personnages qui entrent dans son Donjon, ni de les favoriser.

Une partie de DONJONS ET DRAGONS peut durer de 3 à 100 heures. Pour les 100 heures, cela se fait évidemment en plusieurs fois !

A la fin du week-end, on laisse les personnages dans le Donjon où, miraculeusement, « le temps suspend son vol », et on poursuit l'aventure où on l'avait laissée, le week-end suivant. C'est pratique, on peut même s'octroyer des congés payés entre le début et la fin d'une partie de DONJONS ET DRAGONS, le principal étant d'avoir des notes de ce qui s'est passé pour suppléer aux défaillances de mémoire.

On peut même continuer la partie avec un ou deux personnages qui restent en arrière parce que leurs joueurs avaient mieux à faire ces soirs-là que de les faire jouer. Ces mêmes personnages peuvent ensuite reprendre le parcours, si par exemple les autres viennent les chercher dans la partie du Donjon où ils étaient restés, ou si les retardataires suivent les traces des autres personnages.

# LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES

Comme nous l'avons rapidement indiqué plus haut, les personnages correspondent à trois composantes : la profession, la race, le sexe.

## PROFESSION

### LE GUERRIER

Comme son nom l'indique, le guerrier est un individu particulièrement destiné aux combats, et en général de race humaine. Son principal atout réside dans sa force. Il est très utile pour défendre le groupe d'aventuriers contre les monstres et autres attaquants.

Il faut obtenir son meilleur score de capacité en force pour être un guerrier. Toutes les armes, armures et boucliers sont utilisables par un guerrier.

Pour calculer ses points de vie, il faut jeter un dé à 8 faces. C'est le personnage qui a la possibilité de tirer le plus haut score de points de vie.

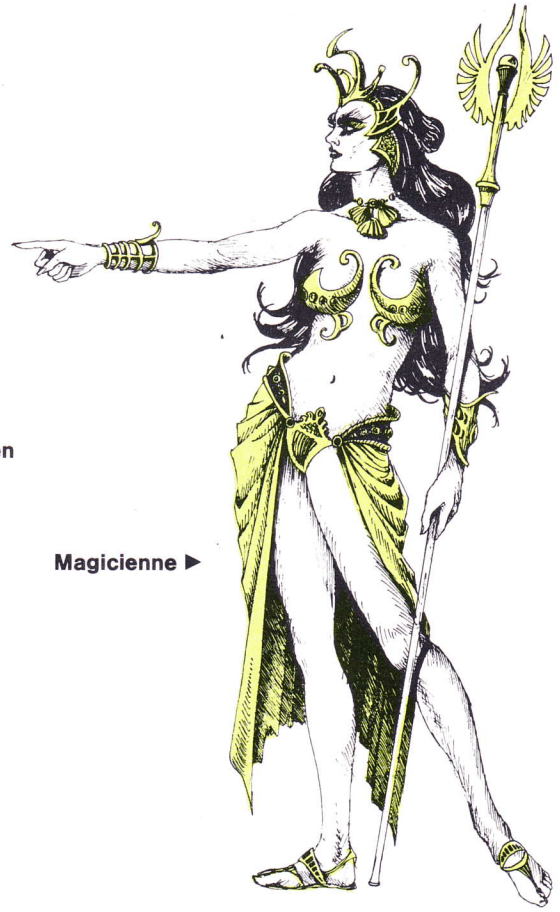
**Guerrier**

### LE MAGICIEN

Le magicien est un humain, dont la principale caractéristique est l'intelligence. Son plus haut score doit être réalisé dans ce domaine. Le magicien est capable d'étudier, d'apprendre et d'utiliser les sorts magiques. Il ne peut porter d'armure ni de bouclier, sa seule arme autorisée étant une dague. Sa force réside dans ses pouvoirs magiques. Ses points de vie sont déterminés par un dé à 4 faces. Il est très vulnérable dans les premiers niveaux d'expérience, mais peut rapidement devenir un personnage puissant grâce à ses pouvoir magiques.

◄ Magicien

Magicienne ►



**LE CLERC**

Le clerc est un humain qui a mis sa vie au service de sa religion et par conséquent d'un dieu ou d'une déesse. Sa caractéristique principale est la sagesse et son score de capacité maximum doit être dans ce domaine. Il combat à l'aide de sortilèges. Il ne peut pas porter d'armure, ni utiliser d'arme tranchante. On lui autorise juste le bouclier, la masse ou la fronde. Grâce à son côté religieux, il a le pouvoir de repousser les revenants tels que vampires, goules, squelettes animés, zombies et autres morts-vivants.

Bien sûr, des dés seront nécessaires pour déterminer si le pouvoir porte ou non (2 dés à 6 faces).

Les points de vie du clerc sont calculés avec le jet d'un dé à 6 faces.

## LE VOLEUR

Pour être un voleur, il faut avoir un bon score de capacité en dextérité. Le voleur est très utile au groupe, il a la propriété de se mouvoir silencieusement, de se dissimuler dans l'ombre, de se glisser n'importe où, d'ouvrir les portes, de détecter les pièges et mécanismes secrets, ainsi que les trappes. Il peut se déplacer très rapidement, et entendre mieux que quiconque les bruits les plus faibles.

Clerc

Voleur

Grâce à ses facultés de se mouvoir sans bruit et de se dissimuler, il a le pouvoir de frapper par surprise. Dans ce cas-là il bénéficie d'un + 4 aux dés d'attaque, et si son coup « passe », il double le résultat de ses points de coups au dé. Ses points de vie sont calculés avec le jet d'un dé à 4 faces.

Suivant son niveau, le voleur à un certain pourcentage de réussite dans ses opérations spéciales :

**Tableau des capacités spéciales du voleur**

| niveau | ouverture des serrures | découverte des trappes | pick-pocket | déplacement sans bruit | escalade surfaces à pic | dissimulation dans l'ombre | découverte des bruits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 15% | 10% | 20% | 20% | 87% | 10% | 1 à 2 |
| 2 | 20% | 15% | 25% | 25% | 88% | 15% | 1 à 2 |
| 3 | 25% | 20% | 30% | 30% | 89% | 20% | 1 à 3 |

## RACE

### HUMAIN

Pas la peine d'en faire le descriptif, les humains nous ressemblent en tous points.

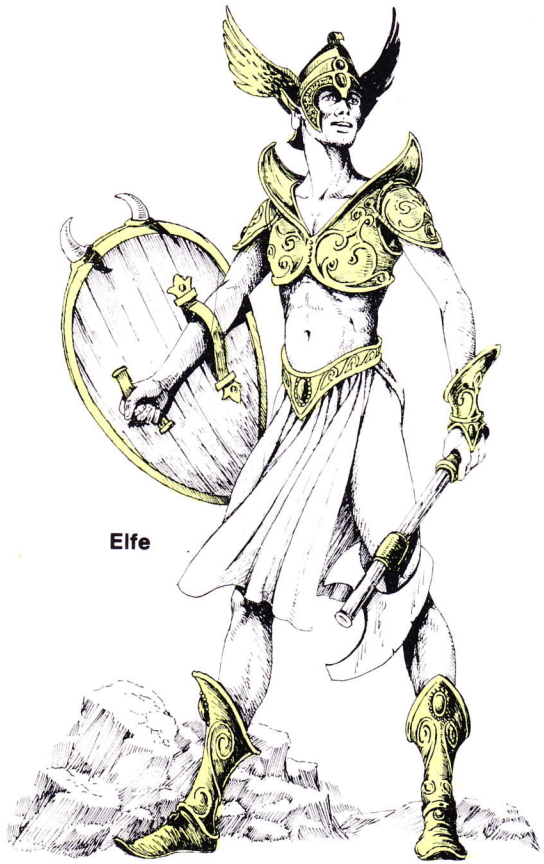
Ils sont aptes à toutes les professions et leurs capacités et restrictions sont celles imposées par leur profession.

### ELFE

Les elfes sont des semi-humains. Grands, élancés, gracieux, ils doivent avoir force et intelligence en premier lieu. Leur score de capacité en intelligence doit être au moins de 9. Ils ont les avantages des guerriers et des magiciens.

Leurs armes sont aussi bien les armes classiques de combat que les sorts magiques, qu'ils ont la faculté d'étudier et d'apprendre comme les magiciens, suivant leur niveau.

Ils ont en plus le don d'infravision, c'est-à-dire qu'ils peuvent voir dans le noir. En conséquence, ils pourront aussi détecter les passages secrets sur un jet d'1 ou 2 dés à 6 faces, suivant la difficulté. Ils ne sont pas paralysés par les



Elfe

goules et les vampires. Comme les guerriers, ils peuvent utiliser toutes sortes d'armures et d'armes, ainsi que le bouclier.

Ils ne peuvent monter au-dessus de 10 niveaux.

## NAIN

Le nain appartient à une classe semi-humaine. Il est de petite taille, son teint est brunâtre, il porte une barbe. Sa principale qualité est la force, et sa bonne constitution en fait un personnage très résistant.

Il faut avoir ses meilleurs scores de capacités en force et en constitution pour être un nain.

Comme le guerrier, le nain détermine son montant de points de vie avec un jet de dé à 8 faces.

Le nain est habitué à vivre sous terre, il est donc très habile pour creuser des galeries ou en détecter, ainsi que les trappes et passages secrets. De plus, il est nyctalope, c'est-à-dire qu'il voit bien la nuit ou dans le noir. On dit qu'il est doué d'infravision.

C'est un partenaire très utile dans le groupe.

Le nain pouvant utiliser toutes sortes d'armures et de boucliers de petite taille, ses armes seront : dagues, haches ou épées très courtes.

## GNOME

Le gnome est un semi-humain, de très petite taille, plus petit que le nain. Pour être un gnome, il faut avoir au moins 13, soit en force, soit en dextérité.

**Nain**

Le gnome se dissimule très facilement. Dans un bois ou des broussailles, il est quasiment irrepérable, et dans le Donjon, en lumière normale, il a toute chance de passer inaperçu ! Il est très habile dans l'utilisation des armes à lancer. Il a droit à un + 1 automatiquement à chaque lancement de dé pour savoir s'il a l'initiative sur l'adversaire, et connaître si le coup à porté ou non.

Grâce à sa petite taille, il a d'office un bonus de — 2 sur sa classe d'armure, car il est difficile à attraper. Il peut utiliser toutes sortes d'armures, ainsi qu'un bouclier et des armes à sa taille. L'épée longue, l'épée à deux mains, l'arc long

Gnome

lui sont proscrits, car il ne pourrait les manier. Son score de points de vie est déterminé par un jet d'un dé à 6 faces. Le gnome ne pourra dépasser le 8e niveau.

Certaines races n'ont pas accès à certaines « professions ».

| Profession | Humain | Elfe | Nain | Gnome |
|---|---|---|---|---|
| Guerrier | oui | oui | oui | oui |
| Magicien | oui | oui | non | non |
| Clerc | oui | non | non | non |
| Voleur | oui | oui | oui | oui |

## SEXE

Homme ou femme. Rien de nouveau dans ce domaine !

Sachez qu'il existe des sous-classes :

En ce qui concerne les professions, un guerrier peut être **paladin** ou **ranger,** un magicien : **illusionniste,** un clerc : **druide,** et il existe aussi un type « professionnel » supplémentaire, le **moine.**

Le moine est un personnage à manier par un joueur avancé, car il suppose au moins 15 en force, ainsi qu'en sagesse, en dextérité, et au moins 11 en constitution. Ce personnage a des pouvoirs proches de ceux des druides, des clercs et des magiciens, avec quelques particularités propres. Il peut, à des niveaux supérieurs, manier des pouvoirs **psy.** Il possède une grande facilité de communication avec l'esprit des morts, pratique la transmission de pensée.

Sa discipline mentale et physique est rigoureuse. Son alignement moral est toujours la droiture, même si, sur le plan religieux, il peut évoluer par bien, mal ou neutralité. En ce qui concerne les races, il existe aussi des demi-orques et des demi-elfes.

Tous ces personnages sont plus difficiles à manier. Pour débuter, il vaut mieux jouer avec les classes de base.

**Une règle d'or :**
**débutez par un personnage simple**

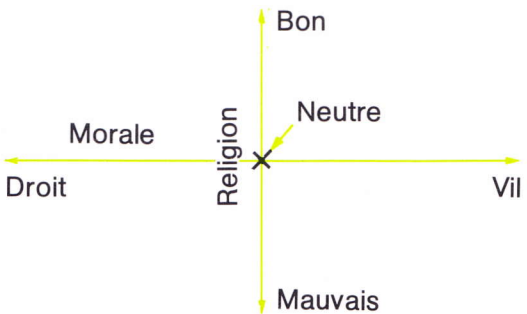
# ALIGNEMENT DES PERSONNAGES

Un personnage doit avoir une conduite aussi proche de la réalité que possible.

On calcule le poids limite qu'il peut porter, les distances à parcourir, sa mobilité, etc.

Comme dans la vie, le personnage a des capacités et des aptitudes qu'il peut développer par ses expériences.

Pour le rendre plus ressemblant à un être humain, on lui accorde le choix d'une dimension morale et religieuse. Sur l'axe de la **religion,** il peut choisir entre le bien, le mal ou la neutralité ; sur l'axe de la **morale,** entre le droit, la vilenie ou la neutralité.




Le choix de l'alignement commandera la ligne de conduite du personnage dans le Donjon, vis-à-vis des monstres et de ses propres partenaires.

L'alignement reste une composante secrète de chaque personnage.

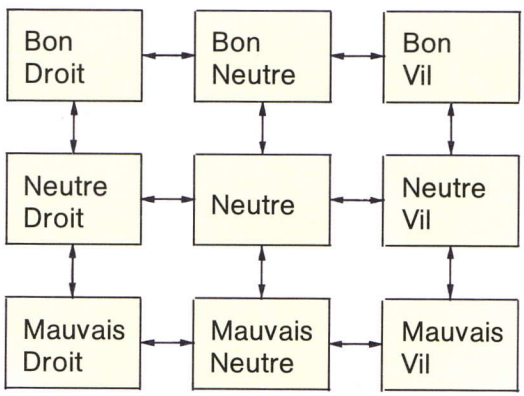
Seul le Maître du Donjon connaît l'alignement de tous les personnages qui entrent dans son Donjon.

On peut parler, pour un joueur, de la bonne interprétation de son rôle. Il doit avoir la conduite d'un salaud ou d'un preux avec le plus de logique et d'exactitude possible dans son comportement.

On dit d'un joueur, après une partie, qu'il « a bien joué son personnage » ou le contraire.

Le Maître du Donjon — qui est également arbitre, peut rappeler à l'ordre un joueur qui jouerait mal son personnage et ne respecterait pas son alignement. Il a le droit, en aparté, de le lui faire remarquer, et si le joueur ne tient pas compte de ses remarques, il peut lui imposer le changement de son alignement, au profit de la nouvelle conduite choisie.

On peut être :




Sur la feuille de partie, lors de la constitution du personnage, il faut entourer l'alignement choisi, et le cacher en pliant la feuille.

# POINTS DE VIE

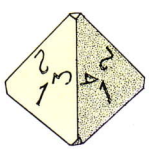
Les points de vie correspondent, pour un personnage, au nombre de coups qu'il peut endurer avant de mourir. Ce nombre de points de vie se calcule avec des dés différents suivant les classes de personnage.

Ce sont le guerrier, homme fort par excellence, et le nain, qui jouit en général d'une bonne constitution, qui ont droit à un nombre de points de vie très élevé qui se calcule avec un dé à 8 faces.

Clercs, gnomes et elfes ont droit au jet de dés à 6 faces. Quant au magicien et au voleur, dont le rôle n'est pas de se battre, ils se voient octroyer un dé à 4 faces.

Le nombre de dés dépend du niveau. Un joueur débutant, donc au niveau 1, est très faible et commence avec le jet d'un seul dé de sa catégorie. Puis, lorsque son niveau s'élève, on estime que ses chances de vie ou de survie augmentent également. Il ajuste son montant de points de vie dès qu'il change de niveau.

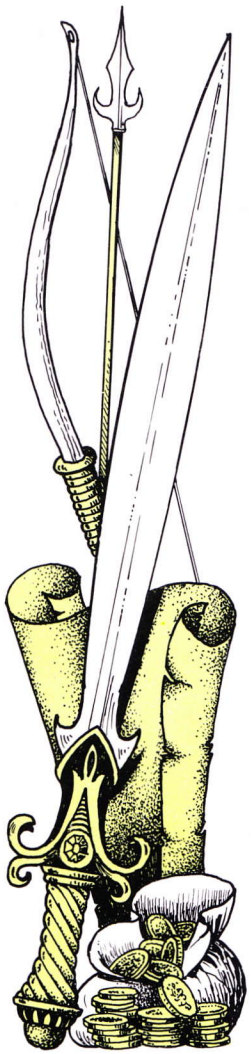
Voici le tableau des points de vie par personnage et par niveau.



## TABLEAU DES POINTS DE VIE

| PERSONNAGES | Niveau | Type et nombre de dés par niveau pour le calcul des points de vie |
|---|---|---|
| GUERRIER | 1 | 1 dé à 8 faces |
| | 2 | 2 dés à 8 faces |
| | 3 | 3 dés à 8 faces |
| | 4 | 4 dés à 8 faces |
| MAGICIEN | 1 | 1 dé à 4 faces |
| | 2 | 2 dés à 4 faces |
| | 3 | 3 dés à 4 faces |
| | 4 | 4 dés à 4 faces |
| CLERC | 1 | 1 dé à 6 faces |
| | 2 | 2 dés à 6 faces |
| | 3 | 3 dés à 6 faces |
| | 4 | 4 dés à 6 faces |
| VOLEUR | 1 | 1 dé à 4 faces |
| | 2 | 2 dés à 4 faces |
| | 3 | 3 dés à 4 faces |
| | 4 | 4 dés à 4 faces |
| ELFE | 1 | 1 dé à 6 faces |
| | 2 | 2 dés à 6 faces |
| | 3 | 3 dés à 6 faces |
| | 4 | 4 dés à 6 faces |
| NAIN | 1 | 1 dé à 4 faces |
| | 2 | 2 dés à 4 faces |
| | 3 | 3 dés à 4 faces |
| | 4 | 4 dés à 4 faces |
| GNOME | 1 | 1 dé à 6 faces |
| | 2 | 2 dés à 6 faces |
| | 3 | 3 dés à 6 faces |
| | 4 | 4 dés à 6 faces |

# ARGENT ET ÉQUIPEMENT



Le joueur va tirer avec 3 dés à 6 faces, résultat multiplié par 10, le montant de son capital argent de départ.

Par exemple : jet de 3 dés à 6 faces : 11. 11 × 10 = 110 pièces d'or. Le personnage débutant et non équipé va devoir avec ce montant s'acheter un matériel de base pour partir en campagne.

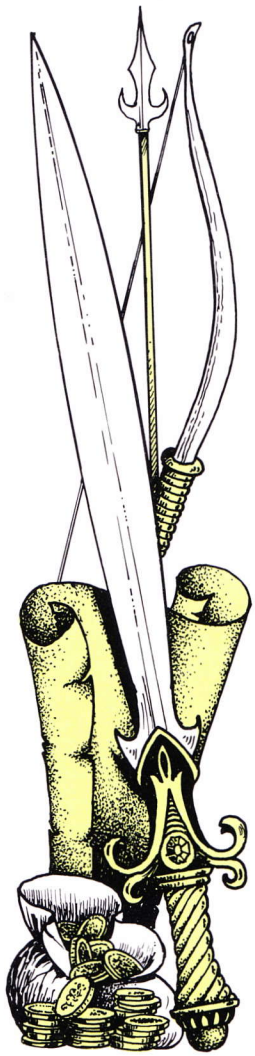
Ce matériel se compose d'une protection vestimentaire qui sera appelée : **classe d'armure,** qui va de l'habit en tissu à l'armure complète, en passant par l'armure de cuir, la cotte de mailles, etc. Bien sûr ces protections valent un certain prix, en pièces d'or.

L'aventurier devra aussi se munir d'**armes** qui elles aussi s'achètent.

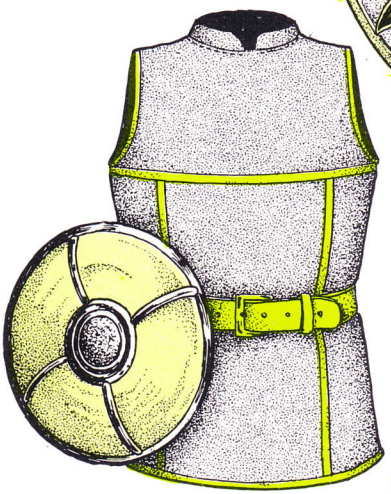
Le personnage sera amené à combattre ; il portera ce que l'on appelle des **points de coups** qui seront calculés en fonction de l'importance de l'arme. Une petite épée courte ne produit pas les mêmes dommages sur l'adversaire qu'une grosse et lourde épée à deux mains.

Certains personnages n'ont pas accès à certaines armes à cause de leur profession, de leur force ou de leur taille.

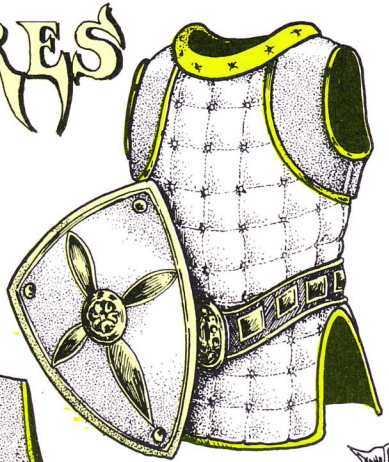
Des **articles divers** seront aussi très utiles pour la vie de tous les jours à l'intérieur du Donjon !



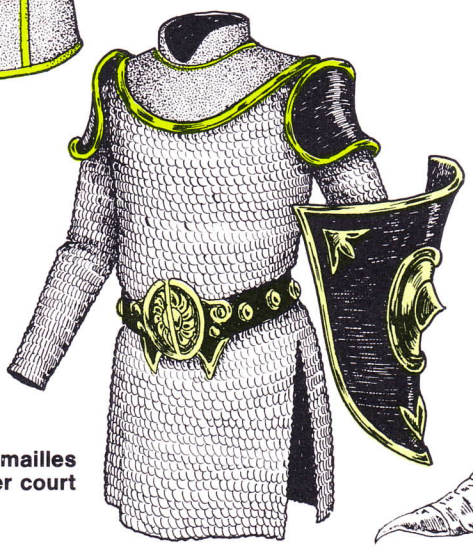
# ARMURES



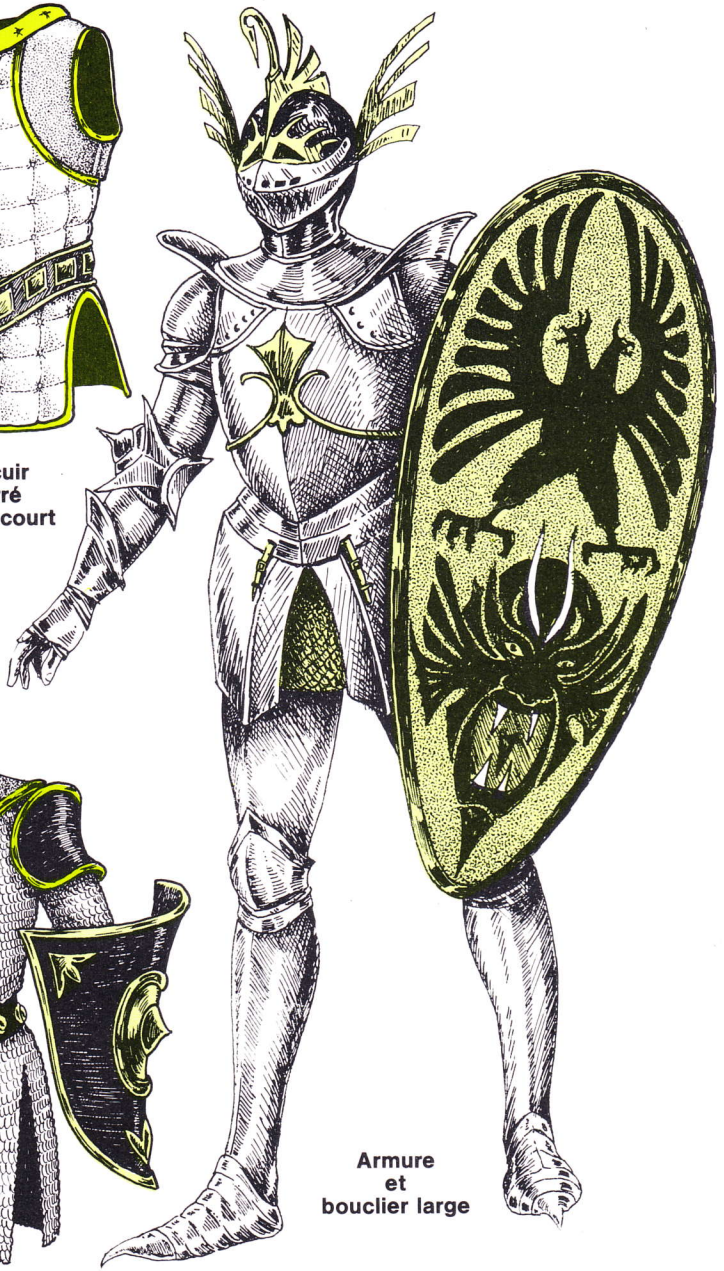
Armure cuir
et bouclier court



Armure cuir
rembourré
et bouclier court



Cotte de mailles
et bouclier court



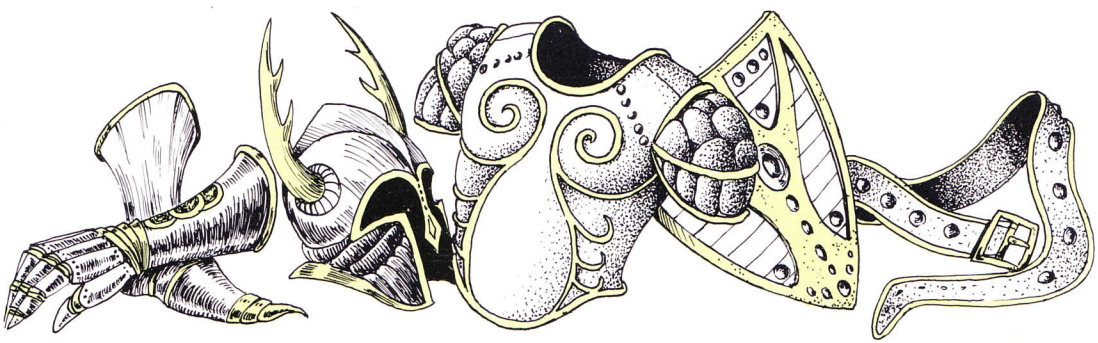
Armure
et
bouclier large

## CLASSES D'ARMURE

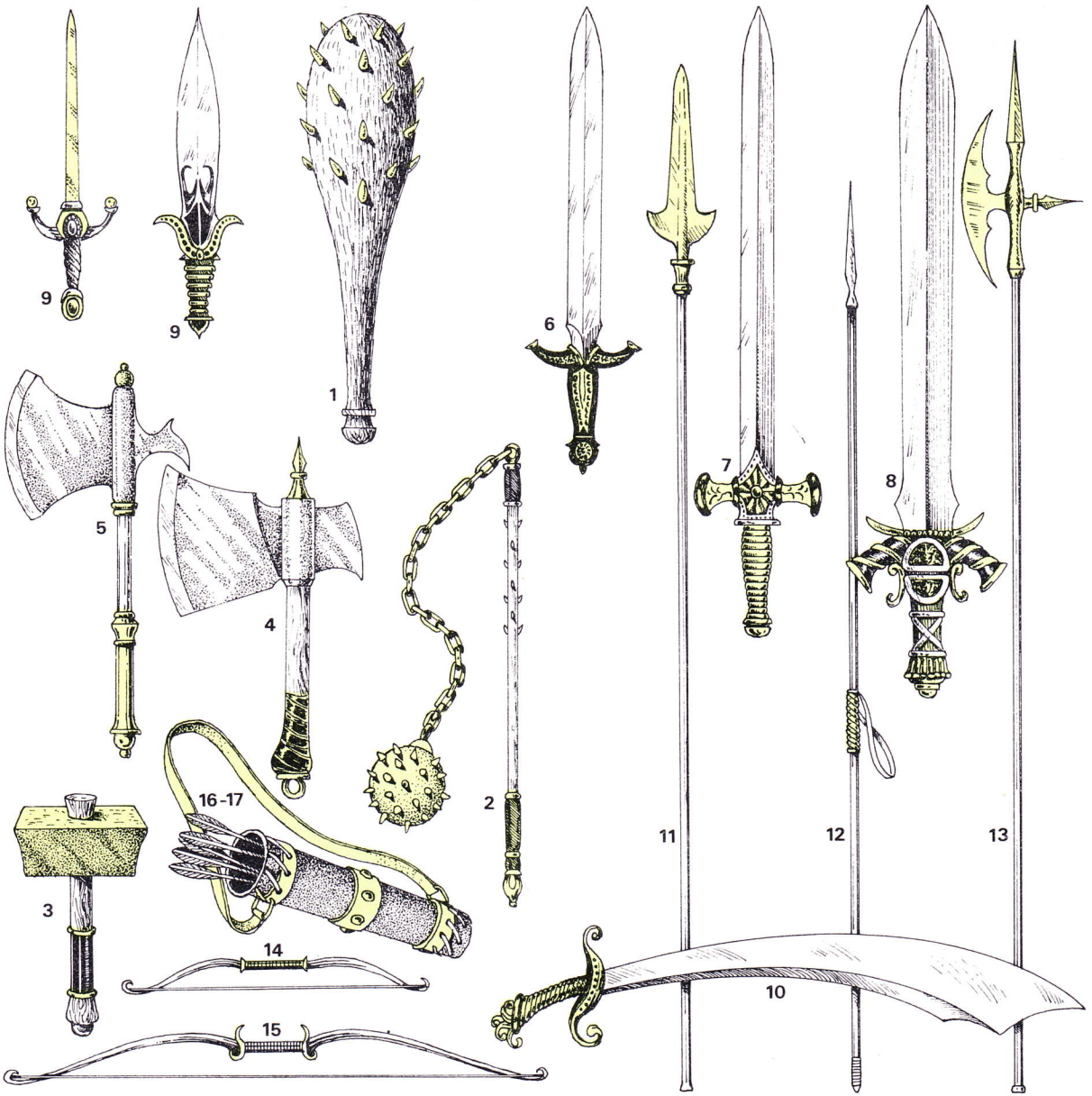
La protection que revêt l'aventurier avant de partir en campagne se définit comme **classe d'armure.**
Certains types de personnages n'ont pas accès à certaines armures (voir caractéristiques des personnages).

| **Différentes protections** | Classes d'armure | Prix d'achat en pièces d'or |
|---|---|---|
| Vêtements simples | 10 | déjà possédés |
| Bouclier | 9 | large : 15 pièces d'or<br>petit : 10 pièces d'or |
| Habit de cuir | 8 | 10 pièces d'or |
| Habit de cuir + bouclier | 7 | 10 (+ 10 ou 15) |
| Cuir rembourré + bouclier | 6 | 20 (+ 10 ou 15) |
| Cotte de mailles | 5 | 50 pièces d'or |
| Cotte de mailles + bouclier | 4 | 50 (+ 10 ou 15) |
| Armure en métal plein | 3 | 90 pièces d'or |
| Armure en métal plein + bouclier | 2 | 90 (+ 10 ou 15) |

La plus forte protection et classe d'armure achetable est donc 2.
Mais, grâce à des bonus, on peut atteindre — 1 en classe d'armure.



# ARMES



## ARMES

| TYPES D'ARME | Prix d'achat en pièces d'or | Poids de l'arme en pièces d'or | Points de coups |
|---|---|---|---|
| 1. Massue | 6 | 25 | 2-7 |
| 2. Fléau d'armes | 5 | 20 | 1-4 |
| 3. Marteau | 4 | 20 | 1-6 |
| 4. Hache à main | 6 | 25 | 1-6 |
| 5. Hache à lancer | 4 | 20 | 1-4 |
| 6. Épée courte | 8 | 25 | 1-6 |
| 7. Épée longue | 15 | 30 | 1-6 |
| 8. Épée à deux mains | 40 | 50 | 1-10 |
| 9. Dague-poignard (au choix) | 3 | 10 | 1-4 |
| 10. Cimeterre | 30 | 40 | 2-7 |
| 11. Pertuisane | 10 | 30 | 1-6 |
| 12. Lance | 8 | 25 | 1-6 |
| 13. Hallebarde | 12 | 30 | 1-6 |
| 14. Arc court | 15 | 20 | — |
| 15. Arc long | 20 | 30 | — |
| 16. Flèches pour arc court | 1 pièce les 12 | 2 | 1-6 |
| 17. Flèches pour arc long | 1 pièce les 12 | 2 | 1-6 |
| 18. Projectile enflammé (fiole d'huile) | 2 | 2 | 1-4 |
| 19. Eau bénite (sur les morts-vivants) | 3 | 2 | 1-4 |

Il existe d'autres variétés d'armes, mais le joueur débutant se contentera de celles-ci.

NOURRITURE
RATION
RATION
RATION
ANIMAUX
DIVERS

## ARTICLES DIVERS

Un Donjon n'est pas éclairé, ne possède pas de magasin, et son parcours est semé d'embûches. Les aventuriers doivent s'équiper correctement pour plusieurs jours d'isolement avec le monde extérieur.

Outre une armure et des armes, ils devront emporter de la nourriture, et un matériel très étudié, adapté aux caractéristiques de chacun.

| ARTICLES | Prix en pièces d'or |
|---|---|
| **Nourriture :** | |
| – rations pour une semaine en emballage standard | 3 |
| – rations pour une semaine en emballage métallique isolant | 5 |
| **Animaux :** | |
| – poulet | 1 |
| – chien de garde ou d'attaque | 5 |
| – cochon ou mouton | 3 |
| **Divers :** | |
| – sac en cuir petit | 2 |
| – sac en cuir grand | 3 |
| – pointes ou aiguilles en métal (les 6) | 1 |
| – outils de voleur | 6 |
| – briquet à pierre | 2 |
| – 6 bougies | 1 |
| – flambeau-torche | 2 |
| – lanterne | 5 |
| – parchemin et fusain | 1 |
| – fiole d'huile | 2 |
| – miroir | 5 |
| – corde | 2 |
| – ceinture à poche | 3 |
| – pieu et marteau | 2 |
| – crucifix | 3 |
| – fiole d'eau bénite | 3 |
| – fiole de poison ou d'acide | 3 |

Explication sur les différents articles.

**La nourriture,** à l'abri dans un emballage métallique, permet de traverser à la nage des rivières, lacs ou pièces d'eau souterraines, sans craindre de voir les aliments abîmés. Cela protège aussi de la chaleur et peut éviter que l'odeur des aliments ne soit repérée par quelque monstre affamé.

**Les animaux** peuvent servir d'aliments si les rations viennent à manquer, peuvent être jetés en appâts à un monstre, pour le détourner momentanément de la poursuite.

**Les chiens** peuvent être des compagnons utiles, dans le Donjon, pour deviner des présences ou entendre des bruits. Ils peuvent aussi défendre fidèlement leur maître, et mourir pour lui si besoin est. Ils peuvent faire peur à un monstre de petite taille.

**Les sacs** servent à emporter les trésors au fur et à mesure de leur découverte.

**Les pointes ou aiguilles en métal** servent à bloquer le mécanisme de pièges, à dessertir des joyaux.

**Les briquets à pierre** servent à allumer les matériaux d'éclairage.

**Le parchemin et le fusain** permettent à un membre de la troupe de noter au fur et à mesure le plan du Donjon, pour pouvoir s'y retrouver quand il s'agira de ressortir. Ils servent aussi à noter les renseignements obtenus par la résolution d'énigmes ou à laisser des messages aux partenaires qui ont suivi un autre chemin.

**La fiole d'huile** a de multiples utilisations : pour la lanterne, pour graisser un mécanisme rouillé, pour répandre sur le sol et faire glisser des poursuivants, elle peut être mise sur un chiffon qui, attaché à une flèche et enflammée, peut constituer une arme précieuse. Lancée sur le sol et enflammée, elle peut interrompre la poursuite de certains monstres pendant un certain temps. Elle sert d'arme et provoque de 1 à 4 points de coups.

**La fiole de poison et la fiole d'acide :** usages courants.

**Le miroir** aussi peut rendre de nombreux services : affoler un monstre qui se trouve confronté à son image, renvoyer un regard hypnotisant, réfléchir de la lumière ou faire des signaux, éblouir, etc.

Le miroir sert aussi à réaliser certains sorts du clerc et du magicien.

**La ceinture à poche** sera un lieu sûr pour les gemmes et petits articles magiques.

**Le pieu et le marteau,** outre leurs usages traditionnels, sont indispensables pour tuer un vampire endormi dans son caveau. Le pieu enfoncé dans le cœur est la méthode consacrée pour anéantir les goules et autres morts-vivants.

**Le crucifix** brandi devant un vampire l'empêche d'avancer ainsi que ses confrères morts-vivants.

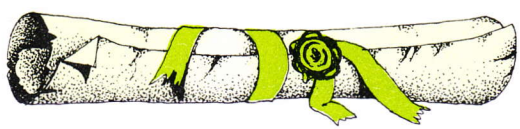
**La fiole d'eau bénite** a le même usage et peut brûler les monstres de ce type, et les dissoudre. Elle provoque de 1 à 4 points de coups sur les morts-vivants.

**La corde** sert à éviter certains pièges entre autres...

Dans les Donjons de niveaux plus avancés, joués par des personnages plus expérimentés et plus fortunés, l'équipement est amélioré. On peut s'acheter un cheval, surtout pour les Donjons « en extérieur », et des moyens de transport tels que barques, bateaux, galions peuvent s'acquérir pour les campagnes spéciales.

Pour les niveaux débutants, ces armures, armes et matériels de base que nous venons de passer en revue sont largement suffisants.

De plus, auriez-vous assez d'argent, vous qui débutez dans la profession d'aventurier, pour vous acheter un cheval à 300 pièces d'or ou un bateau de guerre de 20 000 pièces d'or ? Il faut se souvenir que le loto n'existait pas à ces époques troublées, et que les fortunes se faisaient à la force du poignet et des sortilèges, et au péril de sa vie. Bon courage.



# LES SORTS

## SORTS AUTORISÉS PAR NIVEAU

| PERSONNAGES | Niveaux | Sortilèges autorisés |
|---|---|---|
| Magicien<br>Clerc<br>Elfe | 1 | 1 sort de 1er niveau |
| Magicien<br>Clerc<br>Elfe | 2 | 2 sorts de 1er niveau |
| Magicien<br>Clerc<br>Elfe | 3 | 2 sorts de 1er niveau<br>et<br>1 sort de 2e niveau |
| Magicien<br>Clerc<br>Elfe | 4 | 3 sorts de 1er niveau<br>et<br>2 sorts de 2e niveau |

Les autres personnages n'ont droit à aucun sort.

## LES SORTS DE MAGICIEN (ET D'ELFE) DE 1er NIVEAU

### 1. Agrandissement et réduction

Durée : 1 à 4 tours (un jet d'un dé à 4 faces). Portée : 10 mètres.

Une fois prononcé, ce sort fait immédiatement grandir créatures ou objets, ou les réduit à une taille minuscule.

Sa durée est brève, dès la fin du sort, l'objet ou la créature reprend sa taille normale.

### 2. Blocage des portes

Durée : 2 à 12 tours (un jet de 2 dés à 6 faces).

Toutes les portes se trouvent magiquement closes durant un tour.

### 3. Bouclier de protection invisible

Durée : 2 à 5 tours (1 dé à 4 faces + 1 point).

Dès que le sort est prononcé, une barrière invisible vient protéger le magicien contre des armes lancées — haches, flèches, lances — et lui fait l'équivalent d'une classe d'armure de 2.

Contre des armes à main : épée, fléau, etc., la protection équivaut à une classe d'armure de 4.

Le bouclier ne peut agir contre des armes magiques.

**4. Compréhension du langage et des écritures**

Durée : 5 tours.

Ce sort permet au magicien de lire instantanément tout message, carte, ou document écrit dans des langages que personne ne comprend, mais sans caractère magique comme les runes ou autres.

**5. Décharge électrique**

Durée : le coup porté.

Le coup porté provoque des points de coups tirés avec un dé à 8 faces. Plus 1 point pour un magicien du 1er niveau, plus 2 points pour un magicien du 2e niveau, et 3 points du 3e niveau.

Pour que le sort s'opère, il faut un contact entre le magicien et son adversaire, le sort ne pouvant s'opérer à distance.

**6. Détection de la magie**

Durée : 2 tours. Efficace dans un rayon de 25 mètres.

Permet de détecter tout piège magique, toute présence ou objet magique sur une distance de 50 mètres.

**7. Enchantement**

Durée : spéciale. Efficace sur un rayon de 50 mètres.

Ce charme permet au magicien de mettre sous son pouvoir tous les êtres humains ou semi-humains, mais pas les animaux, squelettes et morts-vivants.

Sa durée dépend du niveau d'intelligence de la personne charmée et sera remise en cause à chaque tour avec un jet de protection. Dès que le « charmé » lance un dé dont le score fixé à l'avance par le Maître du Donjon est atteint, cela correspond à suppression du charme. Il retrouve son autonomie, et le charme perd son effet.

Ce charme se réalise sur une seule personne à la fois et non sur un groupe.

**8. Identification des objets magiques**

Durée : sur le moment. Ne concerne qu'un objet à la fois.

Ce sort permet au magicien de savoir quelle est l'utilisation de chaque objet magique trouvé, dans les cas où l'utilisation n'est pas évidente.

**9. Lecture magique**

Durée : 2 tours.

Permet de lire les inscriptions magiques que l'on rencontre dans les aventures: inscriptions sur les portes, les monuments, les articles magiques, les livres magiques, etc.

**10. Lumière**

Durée : 5 tours. Distance : 50 mètres.

Ce sort provoque une lumière artificielle qui éclaire comme une lanterne sur une distance de 50 mètres à la ronde. On peut braquer la lumière sur un endroit précis, et l'envoyer dans les yeux d'un monstre qui se trouve ainsi aveuglé le temps que dure le charme. Il n'attaque pas, puisqu'il ne voit pas, ce qui permet aux aventuriers, soit de se sauver, soit de tuer le monstre.

**11. Porteur magique**

Durée : 6 tours. Taille : 2 mètres carrés environ.

Il s'agit d'une surface plane invisible,

sur « coussin d'air », qui porte ce qu'on lui fait porter : or, objets, corps, etc. Ce disque suit celui qui l'a créé.

**12. Projectile magique**

Durée : 1 tour. Distance : 50 mètres.

Le projectile magique est une force invisible lancée sur un adversaire. Elle opère comme une arme et provoque un calcul de dés de coups avec 1 dé à 6 faces + 1 (soit un résultat de 2 à 7, qui sera retiré des points de vie de la personne visée).

**13. Protection contre le mal**

Durée : 6 tours.

Le lanceur du sort se trouve protégé des attaquants magiques comme à l'intérieur d'un cylindre invisible et qui se déplacerait avec l'individu protégé. Il est efficace contre tous les types de morts-vivants, les statues animées.

Contre d'autres monstres, non enchantés, le lanceur de sort aura + 1 sur son dé de protection, et l'attaquant — 1 sur son dé de dommages.

**14. Sommeil**

Durée : 2 à 7 tours.

Ce sortilège endort toute créature pendant plusieurs tours. Le nombre exact de tours est calculé avec un dé à 6 faces + 1 point. Seuls les squelettes résistent à ce charme.

Si plusieurs créatures sont présentes, elles sont toutes affectées par le sort, surtout si leur taux de points de vie est bas. Au-dessus de 4 points de vie par monstre, il faut jeter des dés pour savoir le nombre de créatures touchées par le sommeil. Prendre un dé à 6 faces pour chaque créature de plus de 4 points de vie : si le score est de 1 à 3, la créature n'est pas affectée par le sort ; si le résultat est de 4 à 6, la créature s'endort.

## LES SORTS DE MAGICIEN (ET D'ELFE) DE 2e NIVEAU

**1. Altération ou augmentation de la force**

Durée : 6 tours.

Ce sort permet d'augmenter la force d'un personnage :
de 1 à 6 points pour un clerc,
de 1 à 8 points pour un guerrier,
de 1 à 4 pour un magicien,
de 1 à 6 pour un voleur.

Ces points sont additionnés avec le montant personnel du personnage qui bénéficie du sort, et sont pris en compte pendant 6 tours.

**2. Audition des bruits**

Durée : 12 tours. Distance de perception : 25 mètres.

Ce sortilège permet au magicien d'écouter tous les bruits sans être gêné par des murs ou portes, sur une distance de 25 mètres.

**3. Création de bruits imaginaires**

Durée : 2 tours.

Le magicien a le pouvoir de reproduire parfaitement des bruits tels que paroles, discussions à plusieurs, chants, bruits de pas, de course, respiration

forte. Ces bruits seront « disposés » dans un endroit au choix du magicien.

**4. Détection du mal**

Durée : 2 tours. Distance : 25 mètres.

Ce sort très utile permet de détecter toutes les créatures magiques, objets magiques, pièges magiques à l'intérieur d'une distance de 25 mètres.

**5. Duplication de son image**

Durée : 6 tours.

Suivant le résultat d'un jet de 1 dé à 4 faces, permet de créer de 1 à 4 fois son image. Ce sort est utilisable par le magicien pour lui-même ou pour un tiers.

S'il est appliqué sur un guerrier et que le jet de dé est de 4, apparaîtront, à l'œil du monstre, 5 guerriers tous semblables (des quintuplés !). Le monstre pourra détruire chaque image par une attaque. Mais il devra détruire toutes les images avant de pouvoir atteindre le vrai personnage.

**6. Eclairage permanent**

Durée : permanente. Distance : 50 mètres.

Ce sort fournit un éclairage artificiel aux personnages d'une façon permanente et sur une distance de 50 mètres.

**7. Fantasmagorie réalisée**

Durée : pendant la concentration. Distance : 100 mètres.

Ce sortilège permet à l'imagination du magicien de créer une scène, un monstre ou un objet, comme s'il existait vraiment. Mais dès qu'il est touché par la personne qui le voit, ce sortilège s'efface et la création s'évanouit.

**8. Invisibilité**

Durée : spéciale.

Avec ce sort, la personne charmée devient invisible ainsi que les objets qu'elle porte. Utilisable par le magicien lui-même ou pour un tiers. Dès que la personne attaque ou lance une attaque magique, elle redevient visible.

**9. Lévitation**

Durée : 6 tours.

Ce sort réservé à la seule personne du magicien lui permet de s'élever au-dessus du sol et d'y rester pendant 6 tours. Il peut avancer avec ses mains en s'appuyant sur une paroi ou un plafond.

**10. Localisation des objets**

Durée : 2 tours. Distance : 30 mètres.

Tout objet peut être détecté par le magicien sans handicap de murs ni de portes. Il ne détecte pas les créatures, mais seulement les objets solides. Il permet de connaître leur direction, mais pas la distance qui les sépare du magicien.

**11. Toile d'araignée**

Durée : 40 tours.

Ce sort permet de créer un obstacle semblable à une grande toile d'araignée ou filet qui empêche de passer. Seul le feu peut la détruire. Sa taille maximum est de 3 mètres sur 3. Il faut le jet de 2 dés à 4 faces pour qu'on sache en combien de tours un humain peut la détruire. Le feu la détruit en 2 tours.

Toute créature qui se heurte à cet obstacle reçoit de 1 à 6 points de coups.

Un géant la détruit en 2 coups.

**12. Serrure de magicien**

Durée : permanente.

Ce sort permet, comme le sort de niveau 1, de bloquer une porte, mais cette fois de façon permanente.

## LES SORTS DE CLERC DE 1er NIVEAU

**1. Bénédiction**

Durée : 6 tours.

Grâce à ce sort de bénédiction, le clerc a le pouvoir d'améliorer le moral au combat des aventuriers de son groupe. Leurs chances de toucher leurs adversaires seront augmentées de + 1, à condition que le sort ait été prononcé avant le début du combat.

Ce sort est réversible. Lancé sur des ennemis, il atteint leur moral et les pénalise d'un — 1 sur leur chance de toucher.

**2. Création d'eau**

Durée : permanente.

Le clerc réussit instantanément, sur prononciation du sort, à créer 20 litres d'eau, au 1er niveau, 40 au 2e, etc. Il peut aussi provoquer le contraire et faire disparaître de l'eau sous toutes ses formes : pluie, brouillard, vapeur, etc. Le clerc doit avoir au moins une goutte d'eau pour réussir son sort de création.

**3. Détection de la magie**

Durée : 2 tours. Distance : 25 mètres.

Ce sort permet de détecter à 25 mètres les présences magiques ou objets magiques, les blocages magiques des portes ou systèmes, indépendamment des murs et autres obstacles.

**4. Détection du mal**

Durée : 6 tours. Distance : 50 mètres.

Permet de détecter la volonté mauvaise de personnes vivantes et celle d'objets enchantés destinés à faire du mal.

Permet aussi de distinguer le bien.

Ne permet pas de déjouer les pièges.

Très utile lors des rencontres d'humanoïdes dans le Donjon, pour savoir si leurs intentions sont bonnes ou mauvaises.

**5. Lumière**

Durée : 10 tours. Distance : 50 mètres.

Ce sort provoque une lumière artificielle qui éclaire comme une lanterne sur une distance de 50 mètres à la ronde.

On peut braquer la lumière sur les yeux d'une créature qui se trouve ainsi aveuglée le temps que dure le charme.

Même sort que celui du magicien.

**6. Ordre**

Durée : 1 tour.

Ce sort permet au clerc de lancer un ordre, constitué d'un seul mot, au personnage ou à la créature charmée, par exemple : « arrête, avance, recule, tourne, fuis, cours, tombe, dors, vole, pars », etc.

Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort.

Les créatures de plus de 13 en intelligence ou de plus de 6 points de vie

ont droit à un jet de protection contre ce sort (avec un dé à 20 faces. Au-dessus de 13, le monstre est protégé).

**7. Protection contre le mal**

Durée : 2 tours.

Ce sort crée autour du clerc un cercle de protection magique qui se déplace avec lui et le protège des attaques de créatures comme les morts-vivants et autres diables.

Mais le clerc ne peut plus attaquer ces créatures tout le temps qu'il est sous protection du cercle, à moins de rompre l'enchantement et d'en perdre le bénéfice.

Toute autre créature qui attaquerait aurait un handicap de — 2 sur les chances de toucher le clerc, et celui-ci un + 2.

**8. Purification des aliments et de la boisson**

Durée : permanente.

Ce sort permet soit de purifier des aliments avariés et des boissons, soit de les polluer.

**9. Résistance au froid**

Durée : 6 tours.

Ce sort peut être utilisé sur un tiers. La personne touchée sera immunisée contre le froid. Ce sort est très utile contre certains objets magiques et créatures : le dragon blanc dont l'haleine est glaciale, le bâton de froid qui glace, l'épée de froid, etc.

**10. Suppression de la peur**

Durée : 2 tours.

Ce sort peut soit provoquer la peur chez un ennemi, soit la supprimer chez un partenaire qui aurait été touché par un sort de peur magique. Il se fait par apposition de la main.

**11. Soins revitalisants ou affaiblissants**

Durée : permanente.

Cette cure de soins se fait par apposition des mains sur la personne à soigner. Elle peut se faire au bénéfice du clerc lui-même, s'il a été blessé. Elle soigne les blessures légères et permet de récupérer des points de vie qui viennent d'être enlevés. Quand un patient reçoit une cure de la part du clerc, il jette un dé à 6 faces, + 1 point sur le résultat, pour savoir combien il récupère de points de vie. Il ne peut en récupérer plus que le montant qu'il avait précédemment. L'excédent qui aurait pu être tiré au sort ne compte pas.

Par exemple : un guerrier a 6 points de vie ; il vient d'en perdre 4 à la suite d'une bataille, et le clerc lui procure les soins revitalisants. Jet de dé : il obtient 6 + 1 point = 7. Ce qui lui ferait 7 + 2 = 9. Comme il n'avait que 6 points de vie, on considère qu'il a fait sa guérison maximum à 6, les trois points supplémentaires tirés au dé sont perdus.

Cette cure ne peut être administrée qu'une fois par jour sur chaque personnage, mais pas plus. Le clerc doit dormir et retrouver de nouvelles forces pour pouvoir refaire la cure une deuxième fois sur le même personnage. Par exemple : lors d'une bataille, le voleur et le guerrier ont perdu des points de vie. Le clerc soigne le voleur qui récupère tous ses points de vie. Le guerrier très éprouvé par le combat n'a récupéré que

la moitié de ses points de vie avec une cure. Il lui en faudrait une deuxième pour qu'il retrouve tous ses points de vie. Il lui faudra attendre le lendemain pour recevoir un 2e soin revitalisant.

Ce sort est très utile aux débutants et devra être choisi en priorité.

**12. Sanctuaire**

Durée : 2 tours.

Ce sort détourne les attaquants. Le clerc se verra épargné des attaques pendant 2 tours. Pendant ce sort, il peut continuer à jeter des sorts de soins, un sort de peur, un sort de lumière.

## LES SORTS DE CLERC DE 2e NIVEAU

**1. Chant**

Durée : le temps du chant.

Pendant le chant du clerc, lors d'un combat, les partenaires amis du clerc auront un bonus de + 1 sur leur dé de sauvegarde et leur dé de coups. Les ennemis du clerc auront — 1 sur ces mêmes jets de dés.

**2. Découverte des trappes et pièges**

Durée : 3 tours. Distance : 3 mètres.

Après ce sort, le clerc aura le pouvoir de détecter et de voir tous les pièges magiques et non magiques qui étaient dissimulés.

**3. Dialogue avec les animaux**

Durée : 2 tours. Distance : un animal à 3 mètres du clerc.

Le clerc pourra comprendre et dialoguer avec n'importe quel animal ou créature possédant une intelligence même minime. Le dialogue est possible si les monstres sont des animaux : loups, serpents, araignées, chiens, ours, etc.

Si l'alignement est le même que celui de l'animal, celui-ci pourra éventuellement apporter une aide au clerc.

**4. Envoûtement**

Durée : 4 tours. Touche de 1 à 4 créatures (jet de 1 dé à 4 faces).

Toutes les créatures humanoïdes se trouvent figées sur place pendant 4 tours. Mais pas les monstres magiques, ni les morts-vivants.

**5. Marteau spirituel frappeur**

Durée : 1 tour. Distance : comme une arme lancée ou un projectile magique.

En implorant son Dieu, le clerc provoque un champ de forces qui a la forme et la force d'un marteau de combat.

Se reporter à la table des armes pour savoir combien de dommages provoque le marteau en fonction de la personne frappée et du niveau de force du frappeur. Ajouter + 1 sur le résultat des points de coups.

**6. Oracle**

Durée : 3 tours.

Le clerc aura le pouvoir de déterminer si les actions que le groupe désire entreprendre seront bénéfiques ou maléfiques. Ce sort est très utile quand on se trouve en face d'objets ou de monuments que l'on doit manipuler pour poursuivre la route.

**7. Résistance au feu**

Durée : 1 tour. Surface : la personne enchantée par le sort.

Ce sort permet au bénéficiaire du sort, le clerc ou un tiers, de résister au feu : portes de feu, boules de feu, le souffle du dragon rouge, épée de feu, huile brûlante, etc.

Le bénéficiaire ne sera pas épargné complètement mais aura un bonus de + 3 sur son jet de dé de sauvegarde, et seulement la moitié des points de coups.

**8. Soins contre le poison**

Durée : 1 jet de dé à 8 faces.

Permet de retarder l'effet du poison qui s'affaiblit à chaque tour.

Si les points de coups sont de 10, la personne empoisonnée mettra 10 tours pour mourir ; le jet de soin du poison étant de 8, la personne mettra 18 tours avant de mourir. Entre-temps, un contre-poison sera peut-être trouvé par les aventuriers.

# NIVEAU D'EXPÉRIENCE

Tout personnage qui débute est de niveau 1, c'est-à-dire qu'il commence sa vie d'aventurier. Il est totalement inexpérimenté et ne possède rien, ce qui le conduit tout naturellement à explorer des Donjons de niveaux 1 à 3, c'est-à-dire les plus faibles en dangers mais aussi en trésors. Cependant, petit à petit, à force de visiter quelques Donjons en compagnie de personnages plus aguerris, il va s'élever de niveau en augmentant ses points d'expérience.

**Comment sont obtenus les points d'expérience**

C'est le Maître du Donjon qui distribue les points d'expérience en fin de partie aux personnages qui sont encore vivants, et sortis du Donjon. Un total de points est obtenu par l'ensemble du groupe en fonction des trésors récupérés et des monstres abattus.

Les trésors sont évalués en pièce d'or : par exemple une gemme vaut 100 pièces d'or, les aventuriers en ont récolté 8, cela fait 800 pièces d'or. Ils ont trouvé une couronne en or, sertie de diamants (en général le Maître du Donjon à fixé le prix du trésor et le signale : « Cette couronne équivaut à 600 pièces d'or. »).

Un premier total est fait d'après l'estimation des trésors. Les objets magiques ne comptent pas. Ils ne peuvent être estimés en pièces d'or.

Les monstres abattus rapportent aussi des points d'expérience en fonction de leur niveau en points de vie et donc de la difficulté qu'il y a eu à les tuer.

Après le calcul des points d'expérience apportés par les trésors et les monstres abattus, le Maître du Donjon fait le partage de ce montant total entre tous les personnages qui sont sortis vivants du Donjon.

Ce qui donne un score individuel égal pour tous.

Mais comme des bonus ou des malus sont affectés à chaque personnage en début de partie, en fonction de leur score dans leur capacité principale, un réajustement des points d'expérience est fait par chaque joueur à son personnage. Par exemple : un guerrier vient de sortir du Donjon et après partage il a obtenu 1 800 points d'expérience. Comme dans sa capacité première il a un score de 17, il a un bonus de + 20 % sur le résultat des points d'expérience.

C'est-à-dire $\frac{1\,800 \times 20}{100} = 360$ points supplémentaires rajoutés en bonus à 1 800, soit : 2 160 points d'expérience.

Notre guerrier débutant consulte la table de niveau d'expérience et il voit

qu'avec 1 800 points il ne pouvait changer de niveau, mais, grâce à son bonus de haut score de force, il a réussi à passer au niveau 2. A lui les Donjons supérieurs !

Voici la table permettant de savoir, par catégorie de personnage, le nombre de points d'expérience nécessaires pour accéder au niveau supérieur.

| PERSONNAGES | Niveaux | Points d'expérience nécessaires pour accéder au niveau supérieur |
|---|---|---|
| GUERRIER | 1 | 0 |
| | 2 | 2 001 |
| | 3 | 4 001 |
| | 4 | 8 001 |
| MAGICIEN | 1 | 0 |
| | 2 | 2 501 |
| | 3 | 5 001 |
| | 4 | 10 001 |
| CLERC | 1 | 0 |
| | 2 | 1 501 |
| | 3 | 3 001 |
| | 4 | 6 001 |
| VOLEUR | 1 | 0 |
| | 2 | 1 201 |
| | 3 | 2 501 |
| | 4 | 5 001 |

**Points d'expérience par type de monstre abattu**

Tout ce qui est vivant ou « mort-vivant » dans le Donjon, en dehors des aventuriers, est appelé « monstre » et possède des « caractéristiques » qui sont établies à l'avance par le Maître du Donjon. Une de ces caractéristiques : les points de vie permettent le calcul des points d'expérience gagnés par les aventuriers lorsqu'ils tuent les monstres.

Un monstre de 1 point de vie, c'est-à-dire très faible, rapporte 5 points d'expérience. Un monstre de 6 points de vie rapporte une fois abattu 275 points d'expérience. Voici le tableau :

| Niveau en points de vie des monstres | Points d'expérience gagnés en les tuant |
|---|---|
| 1 | 5 |
| 2 | 25 |
| 3 | 40 |
| 4 | 75 |
| 5 | 175 |
| 6 | 275 |
| 7 | 350 |
| 8 | 420 |
| 9 | 550 |
| ... | ... |

**Points d'expérience par trésor**

Les trésors sont de deux sortes : magiques et non magiques.

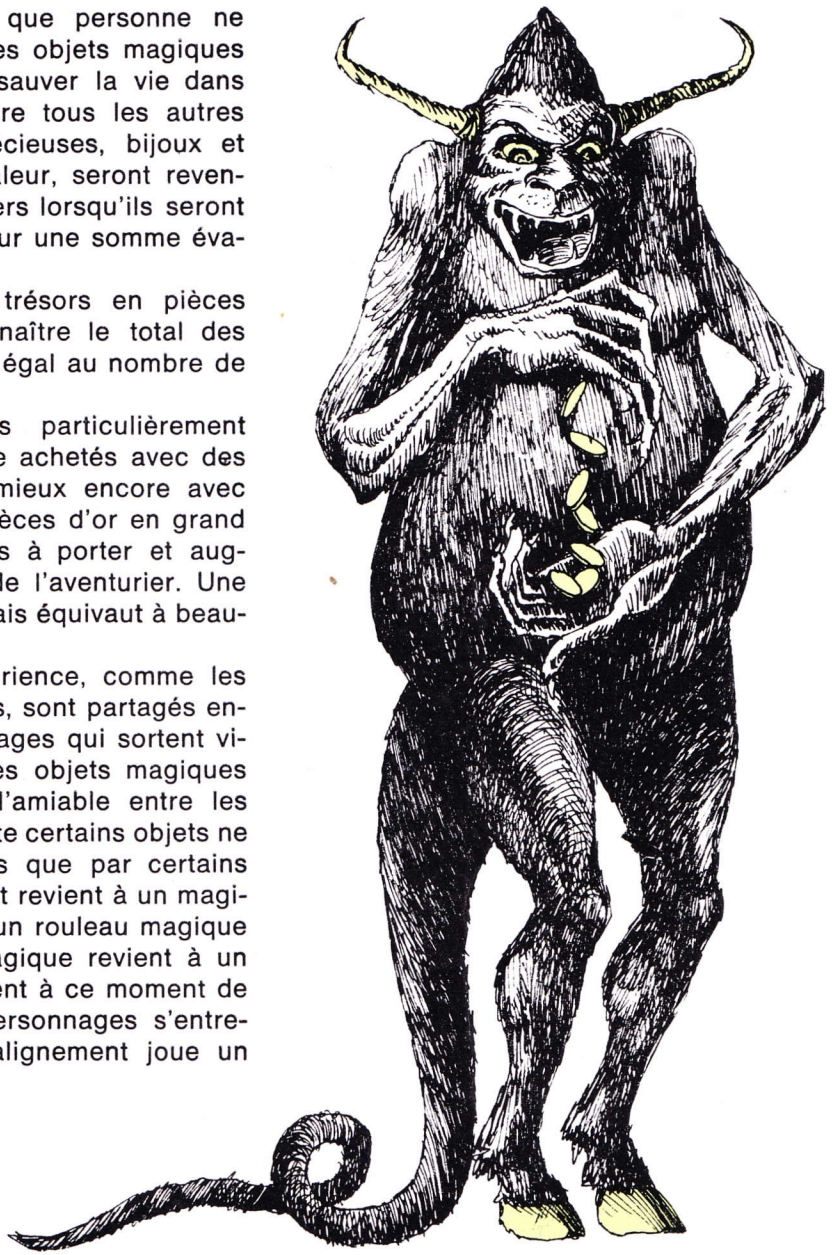
Les objets magiques très utiles servent pour se défendre ou attaquer dans le Donjon, mais n'ont pas une valeur

marchande. Disons que personne ne cherche à vendre ses objets magiques très précieux pour sauver la vie dans le Donjon. Par contre tous les autres trésors : pierres précieuses, bijoux et objets de grande valeur, seront revendus par les aventuriers lorsqu'ils seront sortis du Donjon, pour une somme évaluée en pièces d'or.

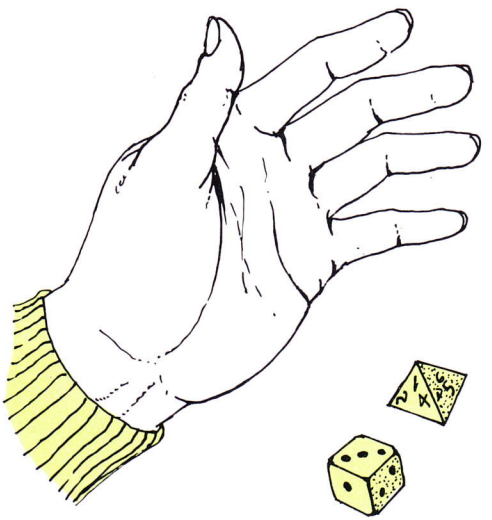
L'estimation des trésors en pièces d'or permet de connaître le total des points d'expérience, égal au nombre de pièces d'or.

Certains monstres particulièrement cupides peuvent être achetés avec des pièces d'or — ou mieux encore avec des gemmes. Les pièces d'or en grand nombre sont lourdes à porter et augmentent la charge de l'aventurier. Une gemme pèse peu, mais équivaut à beaucoup de pièces d'or.

Les points d'expérience, comme les risques et les trésors, sont partagés entre tous les personnages qui sortent vivants du Donjon. Les objets magiques seront partagés à l'amiable entre les personnages. Du reste certains objets ne peuvent être utilisés que par certains personnages. Un sort revient à un magicien ou à un clerc, un rouleau magique aussi. Une épée magique revient à un guerrier. C'est souvent à ce moment de la partie que les personnages s'entretuent et que leur alignement joue un très grand rôle.



# MODIFICATION DES SCORES DE CAPACITÉS BONUS ET MALUS



Un personnage peut, s'il le désire, modifier les scores de capacités qu'il a obtenus aux dés. Il peut retirer des points dans un domaine pour les rajouter à un autre, pour augmenter sa capacité première ou secondaire, et bénéficier de bonus intéressants.

- On s'ajoute 1 point sur une capacité pour 2 points retranchés sur une autre.
- On ne peut retrancher d'un score de 9 ou inférieur à 9. En fonction des scores obtenus par un personnage dans ses capacités, des **bonus** et des **malus** sont attribués.

**Sur la capacité première**

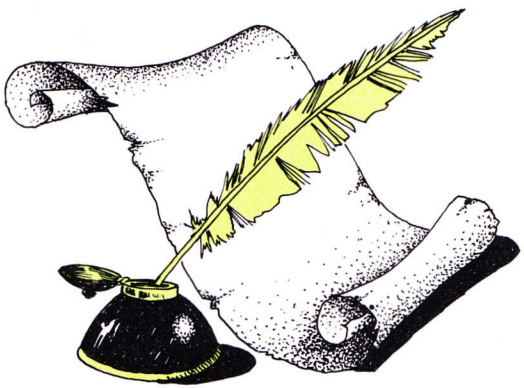
La capacité première est celle où le score est le plus fort chez le personnage et par là même détermine sa profession. Suivant ce score, et en fin de partie, le personnage effectuera un réajustement sur son total de points d'expérience gagnés dans le Donjon. (Voir complément d'information au paragraphe « points d'expérience ».)

| Score à la capacité première | Ajustement des points d'expérience en fin de partie |
|---|---|
| de 3 à 5 | soustraire 20% des points obtenus |
| de 6 à 8 | soustraire 10% des points obtenus |
| de 9 à 12 | aucun ajustement des points obtenus |
| de 13 à 15 | ajouter 5% aux points obtenus |
| de 16 à 18 | ajouter 10% aux points obtenus |

A présent, voici les tables d'ajustement dans toutes les capacités : force, intelligence, sagesse, constitution, dextérité, charisme.

## FORCE

| Score | Ajustement |
|---|---|
| 3 | Malus de 3 points lors du tirage des points de coups pour un combat en corps à corps, ou lors du jet de dé pour l'enfoncement des portes |
| 4 à 5 | Malus de 2 points sur les points de coups et lors de l'essai d'enfoncement des portes |
| 6 à 8 | Malus de 1 sur points de coups et enfoncement des portes |
| 9 à 12 | Rien de particulier |
| 13 à 15 | Bonus de 1 point sur les points de coups dans les combats en corps à corps et sur l'essai d'enfoncement des portes |
| 16 à 17 | Bonus de 2 sur points de coups en combat corps à corps et enfoncement des portes |
| 18 | Bonus de 3 points sur points de coups et enfoncement des portes |



**Exemple de fonctionnement des bonus et malus**

Quand un monstre vous frappe, le M D tire les dés pour savoir s'il a réussi son coup ou s'il l'a manqué.

S'il a réussi son coup, le M D lance un dé pour savoir combien il vous inflige de points de coups, appelés aussi points de dommage. Sur ce score obtenu, en cas de malus de 3 points, vous ajoutez 3 points. Si vous aviez tiré un 2 au dé, cela vous fait 5 points de coups que vous venez de recevoir de la part du monstre et que vous allez retrancher de vos points de vie. Si vous aviez 5 points de vie, vous êtes mort.

En cas de bonus 3, vous retranchez 3 points au montant tiré, soit 2 — 3 = — 1. Ce qui veut dire que le coup porté ne vous a rien fait.

## INTELLIGENCE

| Score | Utilisation du langage |
|---|---|
| 3 | Le personnage a des problèmes pour parler, il ne peut lire ou écrire |
| 4 à 5 | Il a des problèmes pour lire et écrire |
| 6 à 8 | Il peut écrire les mots courants |
| 9 à 12 | Il lit et écrit sa langue maternelle |
| 13 à 15 | Il est bilingue |
| 16 à 17 | Il est trilingue |
| 18 | Il parle, lit et écrit trois langues en plus de sa langue maternelle |

## SAGESSE

| Score | Ajustement sur les jets de protection contre la magie |
|---|---|
| 3 | Malus de 3 points sur le montant d'un jet de protection du personnage contre la magie |
| 4 à 5 | Malus de 2 |
| 6 à 8 | Malus de 1 |
| 9 à 12 | Réaction normale au jet de protection du personnage contre la magie |
| 13 à 15 | Bonus de 1 sur le résultat d'un jet de protection contre la magie |
| 16 à 17 | Bonus de 2 |
| 18 | Bonus de 3 |

La sagesse est la qualité première du clerc. Ce qui signifie que lorsque le clerc lance un sort magique il prend en compte les bonus sur son score sagesse.

Il ne peut avoir de malus, qui signifierait que son score de sagesse est en dessous de la moyenne, auquel cas il ne serait pas un clerc.

Pour les autres personnages, leur score de sagesse, qui peut être au-dessous de la moyenne, fait bénéficier aussi des malus et bonus.

Dans leur cas, cela permet de réajuster leur possibilité de réaction quand on leur fait un sort de sauvetage, et de régénération par la magie.

## CONSTITUTION

| Score | Ajustement des points de vie du personnage |
|---|---|
| 3 | Malus de 3 points sur les points de vie du personnage |
| 4 à 5 | Malus de 2 |
| 6 à 8 | Malus de 1 |
| 9 à 12 | Rien |
| 13 à 15 | Bonus de 1 point sur les points de vie |
| 16 à 17 | Bonus de 2 points |
| 18 | Bonus de 3 points |

Tout personnage a droit à ces malus et bonus dus à la constitution. L'ajustement est tout de suite calculé sur le résultat du tirage au dé du montant des points de vie, et inscrit sur la feuille du personnage.

## DEXTÉRITÉ

La dextérité a une influence pour tous les personnages sur leur classe d'armure et sur le résultat des points de coups qu'ils infligent à leurs adversaires, ainsi que sur leur rapidité à prendre l'initiative pour frapper lors d'une rencontre.

| Score | Ajustement du projectile enflammé | Ajustement de la classe d'armure | Ajustement de l'initiative |
|---|---|---|---|
| 3 | Malus de 3 sur les dés d'attaque | Malus de 3 soit (+ 3) sur le score | Malus de 2 |
| 4 à 5 | Malus de 2 sur les dés d'attaque | Malus de 2 soit (+ 2) sur le score | Malus de 1 |
| 6 à 8 | Malus de 1 | Malus de 1 (+ 1) | Malus de 1 |
| 9 à 12 | Rien | Rien | Rien |
| 13 à 15 | Bonus de 1 sur les dés d'attaque | Bonus de 1 soit (— 1) sur le score | Bonus de 1 |
| 16 à 17 | Bonus de 2 sur les dés d'attaque | Bonus de 2 soit (— 2) sur le score | Bonus de 1 |
| 18 | Bonus de 3 sur les dés d'attaque | Bonus de 3 soit (— 3) sur le score | Bonus de 2 |

## CHARISME

| Score | Ajustement des réactions | Nombre de suivants | Moral des suivants |
|---|---|---|---|
| 3 | Malus de 2 | 1 suivant | 4 |
| 4 à 5 | Malus de 1 | 2 suivants | 5 |
| 6 à 8 | Malus de 1 | 3 suivants | 6 |
| 9 à 12 | Rien | 4 suivants | 7 |
| 13 à 15 | Bonus de 1 | 5 suivants | 8 |
| 16 à 17 | Bonus de 1 | 6 suivants | 9 |
| 18 | Bonus de 2 | 7 suivants | 10 |

- Un personnage peut se faire accompagner de suivants, sortes de mercenaires qui partageront les richesses au retour.

- Quelquefois un monstre peut être séduit par le charme d'un personnage. C'est assez rare, ne comptez pas trop dessus.

# COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE
## En détail, avec un exemple

Puisque vous en savez assez sur ce jeu, le moment, très impressionnant, est venu de créer votre personnage. Vous allez enfin connaître cet autre vous-même auquel vous vous attacherez plus que de raison, et qui vous surprendra par ses actions, son courage ou sa veulerie... eh oui !

Prenez une feuille de papier blanc ou, mieux encore, la photocopie de la feuille de personnage qui se trouve dans cet ouvrage et que les éditions Solar vous autorisent à reproduire pour votre seul usage personnel (pp. 48-49).

Munissez-vous d'un crayon à papier, d'une gomme, et des dés. Sur la feuille de personnage, la première information que vous pouvez donner est votre nom de joueur.

Ensuite vous prenez les 3 dés à 6 faces, pour tirer dans l'ordre suivant les capacités du personnage. Le hasard génétique ! **Force, intelligence, sagesse, constitution, dextérité et charisme.**

Suivant les taux obtenus vous pouvez voir ce que vous ferez de « votre enfant ». Est-il plus doué pour la bagarre ou pour la réflexion ?

Prenons un exemple :

J'obtiens aux dés : force = 13, intelligence = 11, sagesse = 11, constitution = 10, dextérité = 12, charisme = 9.

**Comment orienter son choix :**
3 composantes pour le personnage.

| **Profession** | Point fort obligatoire |
|---|---|
| Guerrier | Force |
| Magicien | Intelligence |
| Clerc | Sagesse |
| Voleur | Dextérité |

| **Race** | Point fort obligatoire |
|---|---|
| Humain | suivant la profession choisie |
| Elfe | force et intelligence (au moins 9 en intelligence) |
| Nain | force et constitution (au moins 9 en constitution) |
| Gnome | force et dextérité (au moins 9 en dextérité) |

**Sexe :** homme ou femme

Le plus simple pour un joueur débutant est de s'aligner sur son propre sexe. Cela permet de mieux jouer la psychologie du personnage. Rien n'empêche d'avoir des tendances, mais, avant de compliquer les choses, il vaut mieux bien jouer un personnage classique.

Mon personnage avec 13 en force sera un guerrier, mais comme il a plus de 9 en intelligence, je choisis d'en faire un elfe, il sera de sexe masculin.

| Score à la capacité principale | Ajustement des points d'expérience en fin de partie |
|---|---|
| de 3 à 5 | Soustraire 20% des points obtenus |
| de 6 à 8 | Soustraire 10% des points obtenus |
| de 9 à 12 | Ne pas modifier les points obtenus |
| de 13 à 15 | Ajouter 5% aux points obtenus |
| de 16 à 18 | Ajouter 10% aux points obtenus |

Avec le résultat obtenu précédemment par le personnage elfe de 13 en force, et 11 en intelligence, je base le calcul sur le montant le plus fort, soit 13. Il est dans la tranche des 13 à 15 ; en fin de partie il aura donc un bonus de 5 % sur les points d'expérience qu'il va gagner. J'inscris dans la case : « POINTS D'EXPÉRIENCE : ajustement + 5 % ». Si j'avais eu un malus, j'aurais écrit « — 20 % », ou « — 10 % », suivant le cas. S'il n'y a ni bonus ni malus, je ne mets rien.

En consultant les tables d'ajustements par capacités, bonus et malus, je vois que :

- Avec 13 en force, il a droit à un bonus de 1 point sur les coups qu'il inflige à son adversaire et dans ses tentatives d'enfoncement des portes.

J'inscris : + 1 dans la case bonus et malus sur les points de coups.

- Avec 11 en intelligence, mon personnage lit et écrit sa langue maternelle mais il fait bien plus puisqu'il est magicien. Il a le droit de choisir 1 sort de magicien de premier niveau. Je choisirai plus tard avec l'équipement.

- Avec 11 en sagesse, il a une réaction normale au jet de protection sur la magie.

- Avec 10 en constitution, il n'a droit à aucun ajustement de ses points de vie.

- Avec 12 en dextérité, il n'a rien de spécial dans les ajustements : jet de projectiles, classe d'armure, initiative.

- Je sais que je peux retirer des points dans une capacité pour la rajouter à une autre. Avec mes scores moyens partout, je ne bénéficie pas de grand-chose en ajustements. Aussi, en ajoutant 1 point au 12 en dextérité, vais-je passer dans la catégorie supérieure et obtenir des bonus intéressants. C'est ce que je décide de faire. Je retire 2 points de la sagesse, mon nouveau score sera 9, et j'ajoute 1 point à la dextérité où j'obtiens le nouveau score intéressant de 13.

Je rectifie sur la feuille les nouveaux scores de capacités (on se souvient que 2 points soustraits d'une capacité ne donnent que 1 point à ajouter).

Les bonus à la sagesse sont toujours inexistants, mais en dextérité, 13 me donne un bonus de + 1 sur les chances de toucher lors d'envoi de projectiles enflammés, un bonus de + 1 sur ma classe d'armure et un bonus de + 1 sur l'initiative. Il était intéressant de rectifier.

# FEUILLE DE PERSONNAGE®

**PERSONNAGE :**

**(Nom)** _____

**Profession** _____

Date de naissance : _____

**Race** _____

Date de décès : _____

**Sexe** F ☐ M ☐

Nom du joueur : _____

Niveau du personnage :
**1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7**
**8 - 9 - 10** .....

**Points de vie** au départ : _____

Modification en cours de route :
**– 5 – 4 – 3 – 2 – 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10**

Classe d'armure : _____

Ajustement : _____

**Capacité du personnage** (3 dés à 6 faces)

| FORCE | INTELLIGENCE | SAGESSE | CONSTITUTION | DEXTÉRITÉ | CHARISME |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| Après rectification de la capacité première | | | | | |
| | | | | | |
| Bonus et malus sur les points de coups | Langages parlés | Bonus ou malus sur jet de protection contre la magie | Bonus ou malus sur les points de vie | Ajustement sur projectile enflammé | Ajustement des réactions |
| | | | | | |

| Sorts choisis par le Magicien | Sorts choisis par le Clerc |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Ajustement classe d'armure |
|---|
| |
| Ajustement initiative |
| |

**Capacités du voleur**

| Ouverture de serrure | Découverte des trappes | Pick-pocket | Déplacement silencieux |
|---|---|---|---|
| | | | |
| Escalade de surface à pic | Dissimulation dans l'ombre | Découverte des bruits | |
| | | | |

**Jets de protection : score à atteindre**

| Poison ou rayon de la mort | Baguette magique | Changé en pierre ou paralysé | Le souffle du dragon | Sorts |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

| Argent en pièces d'or : |
|---|
| Départ : |
| Après achat et gains : |
| |

| Équipement : |
|---|
| |

| Points d'expérience : | |
|---|---|
| Ajustement | Niveau |
| | |

| Trésors acquis et objets magiques trouvés |
|---|
| |

| Donjons joués |
|---|
| 1. |
| 2. |
| 3. |
| 4. |
| 5. |
| 6. |

Alignement
Plier pour cacher

| | | |
|---|---|---|
| Bon droit | Bon neutre | Bon vil |
| Neutre droit | Neutre | Neutre vil |
| Mauvais droit | Mauvais neutre | Mauvais vil |

# A L'USAGE DU JOUEUR-PERSONNAGE :

récapitulatif des caractéristiques

| PERSONNAGES | Capacité principale | Utilité dans le groupe | Armes autorisées et armures | Dé pour calcul des points de vie | Langage et langues | Autres caractéristiques |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Guerrier** | Force | Défense du groupe | Toutes | 1 dé à 8 faces | Sa langue<br>Langage commun | |
| **Magicien** | Intelligence | Étude et utilisation des sorts | Pas d'arme ni d'armure (seulement la dague) | 1 dé à 4 faces | Langage commun<br>– magique | Faible dans le 1er niveau<br>Fort ensuite<br>Peut apprendre des sorts |
| **Clerc** | Sagesse | Utilisation des sortilèges | Pas d'arme ni d'armure (seulement bouclier, massue ou fronde) | 1 dé à 6 faces | Langage humain<br>– commun<br>– de son dieu | Combat contre les morts-vivants |
| **Voleur** | Dextérité | Déplacements silencieux, ouverture des portes, détection des pièges | Armure en cuir<br>Pas de bouclier<br>Toutes les armes | 1 dé à 4 faces | Langage commun<br>– gnome<br>– kobolt | Attaque par surprise + 4 de de coups × 2 |
| **Nain** | Force et constitution (9 ou +) | Infravision<br>Détection des trappes et passages secrets | Toutes, mais de petite taille | 1 dé à 8 faces | Sa langue<br>Langage commun<br>– gnome<br>– kobolt<br>– goblin | |
| **Gnome** | Force<br>Dextérité | Habileté aux armes à lancer<br>+ 1 au combat<br>+ 2 sur classe d'armure | | 1 dé à 6 faces | | Se dissimule aisément |
| **Elfe** | Force<br>Intelligence<br>(9 ou +) | Avantages guerrier + magicien<br>Infravision | Toutes | 1 dé à 6 faces | Langage commun<br>– elfe<br>– goblin | Jusqu'à 10 niveaux |

## A L'USAGE DU MAÎTRE DU DONJON :

récapitulatif sur les personnages qui entrent dans :

_____ (nom du donjon)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Type de personnage** | | | | | | | |
| **Nom du personnage** | | | | | | | |
| **Nom du joueur** | | | | | | | |
| **Niveau** | | | | | | | |
| **Classe d'armure** | | | | | | | |
| **Points de vie** | | | | | | | |
| **Armes** (et dé de coups) | | | | | | | |
| **Objets magiques** | | | | | | | |
| **Sorts** | | | | | | | |
| **Bonus / Malus** | | | | | | | |
| **Équipements divers et spéciaux** | | | | | | | |
| **Alignement** | | | | | | | |

J'inscris les bonus dans les cases correspondantes.

- 9 en charme : rien de particulier.

- Je consulte le tableau des sortilèges autorisés pour mon elfe débutant de niveau 1 : 1 sort de 1er niveau. Je choisis le projectile magique.

- Je calcule les points de vie, après avoir vu sur le tableau qu'un elfe de 1er niveau tire ses points de vie avec un jet de 1 dé à 6 faces : résultat 4, que j'inscris. Si ma constitution m'avait donné un bonus, j'aurais rectifié, mais ce n'est pas le cas.

- Je choisis l'alignement de mon personnage : neutre droit. J'entoure ce choix et replie la feuille pour que personne ne connaisse ma nature profonde.

- Je lance 3 dés à 6 faces pour calculer les pièces d'or dont je dispose pour m'équiper : $9 \times 10 = 90$ pièces d'or.

Avec cet argent, je fais mes « achats » et choisis mon équipement.

Comme je suis avant tout un guerrier, il me faut une bonne classe d'armure. Je serai amené plus qu'un autre à me battre. Je ne lésine pas sur le prix de ces articles : armure et armes. La meilleure armure vaut 85 pièces d'or : si je l'achète, il ne me restera plus grand-chose pour les armes. Je prends une cotte de maille à 50 p.o., un bouclier large à 15 p.o., une épée longue à 15 p.o., une ration standard de nourriture pour une semaine à 3 p.o. J'ai dépensé 83 pièces d'or, il ne me reste que 7 pièces d'or dans mon escarcelle, mais je suis très bien équipé pour combattre. Ma classe d'armure est de 4, avec mon bonus de — 1 grâce à ma haute dextérité, j'obtiens une classe d'armure de 3.

- J'indique sur ma feuille les scores à obtenir pour les jets de protection contre le poison, les objets magiques, le souffle du dragon et les sorts, ce qui m'évitera de chercher le tableau pendant une partie. Pour l'elfe (1 dé à 20 faces) : 12, 13, 13, 15, 15. Je n'ai pas droit aux ajustements dus à un score élevé de sagesse.

Voilà, je connais tout de mon personnage, il ne lui reste qu'à avoir un nom. Je l'appelle Dirwïck le Fort.

- Mon premier Donjon sera **le Château du lac de Maldoror :** je l'inscris pour pouvoir, plus tard, me souvenir de mes débuts !...

- En cours de partie, seuls seront modifiés les points de vie de mon personnage (au cours des combats).

- En fin de partie, il ne restera à ajouter sur la feuille que :

— soit les trésors acquis, les objets magiques trouvés, le niveau d'expérience obtenu ;

— soit la date de décès du personnage !...

**Avant d'affronter monstres et pièges, récapitulons**

## EN RÉSUMÉ

**1.** Inscription du nom du joueur sur la feuille de personnage, pp. 48-49.

**2.** Lancement de 3 dés à 6 faces pour les capacités, dans l'ordre suivant : **force, intelligence, sagesse, constitution, dextérité et charisme.**

**3.** Choix du personnage : profession, race et sexe, en consultant le paragraphe **Différents types de personnages** (p. 15) et le **Tableau d'orientation des choix** (p. 46).

**4.** Eventuellement, procéder à un ajustement de la capacité première au détriment d'une autre. Consulter le paragraphe **Modification des scores de capacités du personnage** (p. 42).

**5.** Noter sur la feuille les ajustements en points d'expérience auxquels a droit le personnage, ainsi que les bonus et malus sur ses capacités. Consulter le paragraphe **Ajustement bonus et malus** (p. 43).

**6.** Si le personnage est un voleur, inscrivez ses capacités spéciales en vous reportant au **Tableau des capacités du voleur** (p. 18). Si le personnage est un magicien (ou un elfe), choisissez les sorts qu'il pourra « emporter » pour son aventure en consultant : 1° le **Tableau des sorts autorisés par niveau** (p. 31) et 2° le **Descriptif des sortilèges de magicien et d'elfe** (p. 31). Si le personnage est un clerc, même chose : choix des **Sortilèges de clerc** (p. 35). Inscrivez les sorts choisis sur la feuille.

**7.** Calculez les points de vie du personnage en vous reportant au paragraphe **Points de vie** (p. 22). Opérez le réajustement auquel vous avez droit sur le total grâce à votre score de constitution en consultant le paragraphe des **Ajustements bonus et malus** (p. 44), rubrique : **Constitution.** Inscrivez le résultat.

**8.** Inscrivez votre alignement et cachez-le de la vue des autres joueurs. Voir le paragraphe **Alignement** (p. 21).

**9.** Calculez votre argent de départ, en lançant 3 dés à 6 faces et en multipliant le résultat par 10. Inscrivez-le sur la feuille (p. 23).

**10.** Composez votre équipement en consultant le paragraphe **Equipement** (p. 25).

— Achetez-vous une protection corporelle qui vous donnera un niveau de classe d'armure. Opérez le réajustement auquel vous avez droit sur votre classe d'armure en fonction de votre score de dextérité (consultez le paragraphe des **Ajustements bonus et malus,** rubrique **Dextérité,** p. 45). Inscrivez le fruit de vos calculs sur la feuille.

— Achetez-vous les armes auxquelles vous avez droit, et en fonction de l'argent que vous pouvez attribuer à ce poste (consultez le **Tableau des armes autorisées par types de personnages,** dans le paragraphe consacré aux **Armes,** p. 27). Inscrivez le détail des armes que vous avez achetées.

— Achetez-vous les petits équipements divers : outillage, nourriture, etc. (consultez la liste et les explications sur leur utilité respective. p. 29). Inscrivez le détail de vos achats.

— Faites le compte de ce que vous avez dépensé et déduisez-le de votre montant d'argent de départ. Inscrivez le montant de ce qu'il vous reste en argent.

**11.** Reportez-vous au **Tableau des jets de protection contre les attaques magiques** (p. 56) et calculez les scores qui devront être réalisés pour vous toucher. Inscrivez-les sur la feuille.

**12.** Voilà : vous connaissez tout de votre personnage. Il ne vous reste qu'à lui donner un nom.

# LES COMBATS

Les personnages viennent d'entrer dans une pièce où se trouve un monstre. Le personnage qui était en avant est en face du monstre. Ils sont aussi surpris l'un que l'autre de la rencontre. Ils vont tirer chacun un dé d'initiative pour savoir qui va réagir le premier. Le Maître du Donjon lance un dé à 6 faces pour le monstre et le personnage fait de même. C'est à celui qui obtient le meilleur score que revient l'initiative.

On se souvient que, suivant son score en dextérité, un personnage a droit à des ajustements, bonus ou malus, sur le jet d'initiative.

Par exemple, le monstre a tiré un 4, le guerrier aussi, mais son score en dextérité est de 14, donc il a droit à un bonus de 1 point sur le résultat du dé d'initiative. 1 + 4 = 5 : le guerrier a l'avantage de l'initiative sur le monstre et va pouvoir frapper le premier.

## **Le personnage attaque** (1 dé à 20 faces)

| PERSONNAGES | Classe d'armure de l'attaqué (le monstre) | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | −1 | −2 | −3 |
| personnages de niveau 1 à 3 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 |
| Personnages de niveau 4 et plus | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

**Exemple**

Si un personnage débutant attaque un monstre dont la classe d'armure est 4 (le Maître du Donjon sait de combien est la classe d'armure de tous les monstres qu'il dispose dans le Donjon), il lance un dé à 20 faces. Il obtient 14 mais, sur le tableau, il voit que, pour une classe d'armure de 4, il doit faire au moins un 15. Il a fait 14, il a donc manqué son coup.

C'est au monstre de frapper à présent.

Le niveau d'un monstre est déterminé par son nombre de points de vie.

Le Maître du Donjon lance un dé à 20 faces pour définir l'attaque que lance son monstre.

On trouve rarement des monstres de plus d'une douzaine de points de vie dans des donjons de niveau 1 à 3.

## **Les monstres attaquent** (1 dé à 20 faces)

| Niveau du monstre en points de vie | Classe d'armure du personnage attaqué | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | −1 | −2 | −3 |
| 1 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 |
| 2 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 |
| 3 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 4 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 6 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 7 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 8 et 9 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 10 et 11 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 12 et 13 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 et 15 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 16 et 17 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| — | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Les points de coups sont les mêmes qu'ils soient provoqués par des griffes, des morsures ou des coups.

**Exemple**

Une araignée géante de 1 point de vie attaque un personnage qui est un guerrier de 4 en classe d'armure. Le M D lance un dé à 20 faces pour savoir si l'araignée arrive à mordre ou non le personnage. Score obtenu : 14.

Pour qu'un monstre de 1 point de vie touche un personnage d'une classe d'armure de 4, il faut qu'il obtienne 15.

Ouf, le coup n'a pu être porté !

Au personnage de frapper. La classe d'armure de l'araignée est de 7. Le personnage est de niveau 1. Il tire un 10, alors qu'il aurait fallu faire 12 : coup manqué. A l'araignée de frapper.

Le personnage attaque :

1. Son coup ne passe pas, ou
2. Son coup passe.

Si son coup passe, on regarde quel dé de dommage il va tirer, en fonction de l'arme avec laquelle il a frappé. Une dague ne cause pas autant de dommages qu'une grosse épée.

## Les jets de protection contre les attaques magiques (1 dé à 20 faces)

Scores à réaliser pour échapper à l'attaque

| Type de personnage | Type d'attaques magiques | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | poison ou rayon de la mort | baguette magique | paralysie pétrification | souffle du dragon | sorts |
| Guerrier | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| Magicien | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| Clerc | 11 | 12 | 14 | 16 | 15 |
| Voleur | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| Elfe | 12 | 13 | 13 | 15 | 15 |
| Nain ou gnome | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

Le jet de protection représente la chance qu'il y a d'échapper aux attaques magiques.

Ce jet se calcule avec un dé à 20 faces. Si le personnage réalise un score supérieur ou égal au chiffre indiqué dans le tableau, cela signifie qu'il a réussi à échapper à l'attaque magique lancée contre lui. Sinon, il ne lui restera qu'à enregistrer le nombre de points de coups qu'il a reçus.

La race l'emporte sur la profession pour le choix des scores.

Par exemple, pour un guerrier elfe, on choisit les scores demandés pour l'elfe.

Le personnage lance le dé approprié pour connaître le montant de points de coups qu'il inflige au monstre. Ce montant est retiré (honnêtement) par le Maître du Donjon aux points de vie du monstre. Quand le nombre de points de coups est égal ou supérieur aux points de vie du monstre, celui-ci meurt.

## Points de coups par types d'armes

| | |
|---|---|
| Massue d'armes | de 2 à 7 |
| Fléau d'armes | de 1 à 4 |
| Marteau | de 1 à 6 |
| Hache à main | de 1 à 6 |
| Hache à lancer | de 1 à 4 |
| Epée courte | de 1 à 6 |
| Epée longue | de 1 à 6 |
| Epée à deux mains | de 1 à 10 |
| Dague ou poignard | de 1 à 4 |
| Cimeterre | de 2 à 7 |
| Pertuisane | de 1 à 6 |
| Lance | de 1 à 6 |
| Hallebarde | de 1 à 6 |
| Flèche | de 1 à 6 |
| Projectile enflammé | de 1 à 4 |
| Eau bénite sur les morts-vivants | de 1 à 4 |

# LE TEMPS, LA DISTANCE, LE POIDS

Comme nous le disions au début de cet ouvrage, ce jeu a été inventé pour des « wargamers », qui adorent prendre en considération au mètre près les distances parcourues, à la minute près le temps écoulé pour chaque action, qui calculent exactement la distance et le temps que mettra un homme supportant un certain poids, etc. Il est possible de jouer au DONJONS ET DRAGONS de cette façon, mais c'est volontairement que le problème n'est pas abordé dans ce livre d'initiation.

Sachez seulement que le temps à l'intérieur du Donjon ne correspond pas au temps réel : il est accéléré. Par exemple, en deux heures de jeu réel, il peut se passer une journée et une nuit dans le Donjon. Et peut-être plus, ou moins. Tout dépend de la rapidité des joueurs, de leur façon de mener les discussions. Le Maître du Donjon sera chargé de veiller à la vraisemblance des choses. C'est lui qui rappelle aux joueurs, en cours de jeu, que le moment est venu de faire déjeuner ou dîner les personnages, qui consommeront une ration de leur nourriture, de leur faire remarquer qu'il est temps de prendre un peu de repos bien mérité. C'est lui qui jugera qu'après avoir abattu une dizaine de monstres et visité une série de pièces, la journée se termine. Il doit, avec logique, se représenter mentalement le temps qui est nécessaire pour accomplir les actions.

Même chose pour la distance : là encore, le Maître du Donjon devra veiller à la cohérence des actions, en calculant le temps que peut mettre logiquement tel type de monstre pour avancer et arriver au niveau des aventuriers, etc.

La position des figurines avant chaque action permet au Maître du Donjon de bien visualiser les possibilités de chacun.

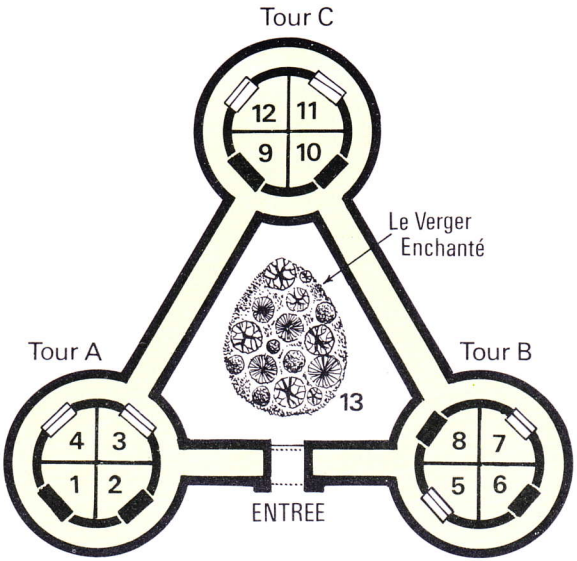
Exemple : les aventuriers progressent deux par deux dans un couloir pas très large ; un monstre surgit devant le groupe ; le guerrier qui se trouve à la queue du groupe déclare : « J'ai mon épée à la main, je frappe le monstre. » Ce n'est pas possible : il n'est pas en position de le faire et seuls peuvent réagir ceux qui sont en contact direct avec le monstre.

Il faut « jouer » chaque action avec le maximum de réalisme et de logique.

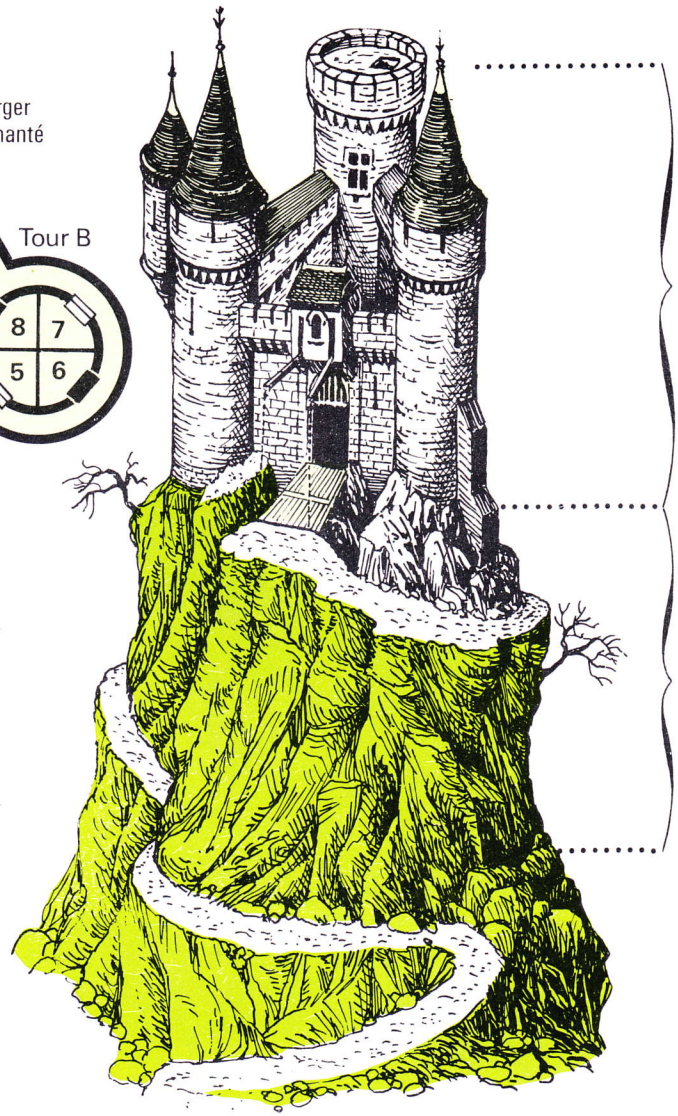
Le poids dont est chargé chaque aventurier doit aussi être traité avec réalisme. Suivant la force et la résistance du personnage, il sera censé pouvoir porter un certain poids calculé en pièces d'or. Il serait aberrant d'entendre un joueur dire que son personnage emporte une statue en or massif de taille humaine sur son dos, surtout si c'est un nain et que son score de force est de 11.

Le Maître du Donjon veillera au réalisme. Sachez toutefois que, lors de Donjons plus avancés, ces détails peuvent se jouer à l'aide de tableaux très précis.

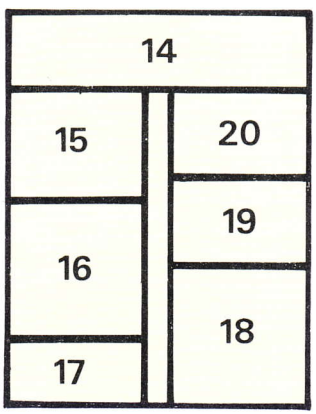
## LE CHÂTEAU DE GLAMOUR




**Premier niveau**




**Crypte**






**Donjon à compléter de niveau 1 et 2**

# CONSEILS AU MAITRE DU DONJON

## ÉQUILIBRE - IMPARTIALITÉ - DIGNITÉ

Le Maître du Donjon est véritablement le créateur du monde dans lequel entrent les personnages. Il dispose à l'avance, sur le plan qu'il a tracé, l'emplacement des trésors et objets magiques, ainsi que des monstres et des pièges qui les défendent.

Un Donjon a obligatoirement un niveau de difficulté et des trésors qui doivent correspondre aux possibilités des personnages qui vont y pénétrer.

Ici, nous parlons de joueurs débutants, donc de personnages de niveau débutant. Leur premier Donjon devra être de niveau 1 à 3, qui est le plus faible.

En totalisant l'ensemble des trésors estimés en pièces d'or (qui correspondent à des points d'expérience), additionnés à l'ensemble des points d'expérience gagnés en tuant tous les monstres, le Donjon doit permettre d'arriver au total nécessaire aux personnages pour s'élever au niveau supérieur.

Rappelons qu'une troupe équilibrée d'aventuriers est constituée d'au moins un représentant de chaque profession, leurs capacités se complétant. On peut aussi diversifier les races, qui apportent des variantes intéressantes. Un guerrier humain, un guerrier elfe (qui a aussi, de par sa race, des pouvoirs de magicien), un magicien humain, un clerc, un voleur nain constituent une petite troupe bien représentative.

On sait que le niveau d'expérience d'un débutant est de zéro et que, pour monter de niveau, il faut 2 001 au guerrier, 2 501 au magicien, 1 501 au clerc, 1 201 au voleur et 2 001 au guerrier elfe, soit 9 205 points d'expérience à eux tous. Ce qui veut dire que si les personnages arrivent consciencieusement à tout récupérer, à tuer tout ce qui bouge à l'intérieur du Donjon, ils devraient obtenir 9 505 ou plus de points d'expérience. En général, on ne réussit pas à piller systématiquement l'ensemble du Donjon, parce que, souvent, l'on passe sans s'en rendre compte à côté de pièces et passages secrets qui, eux aussi, renferment une partie des monstres et des trésors.

Il faut donc, à un joueur débutant qui arrive à survivre, 1, 2, voire 3 Donjons à visiter pour obtenir ses points d'expérience.

C'est très bien ainsi car, pour avoir de l'expérience, il faut expérimenter ! (Bien entendu, s'il faut expérimenter pendant dix ans pour avoir droit au niveau supérieur, ce n'est pas très encourageant.)

Maître du Donjon, de la mesure ! Votre parcours ne doit être ni un abattoir, ni un arbre de Noël !

Si votre Donjon est bien équilibré, vous le jouerez plus facilement avec impartialité.

Cela vous évitera de tricher sur les points de vie d'un gros monstre qui, dès le troisième ou quatrième tour, pourrait, si vous ne l'aidiez pas à mourir vous-même, tuer toute la petite troupe d'aventuriers sans problème.

Evitez aussi d'avoir des chouchous parmi les personnages : cela finit toujours par se remarquer.

Ne ricanez pas sadiquement chaque fois qu'un personnage se fait occire par une de vos créatures ; n'en rajoutez pas non plus au moment des condoléances.

Ne frémissez pas trop visiblement d'impatience, chaque fois qu'un aventurier ouvre une porte et que, derrière, vous savez que « ça va faire très mal ».

De la dignité, que diable !

## COMMENT CONSTRUIRE UN DONJON

### L'HISTOIRE

Tout d'abord, choisissez une histoire, une légende qui sera la toile de fond de votre Donjon et sa justification.

Souvent, les histoires commencent ainsi :

« Dans l'auberge des... du bourg de... vous avez entendu parler... le patron de l'auberge, qui vous a pris en amitié, vous a révélé que... un personnage bizarre vous a proposé un plan sur lequel...

« Comme vous êtes plusieurs aventuriers courageux, vous décidez de partir à la recherche de ce... (château, lieu, caverne, passage secret, etc.) qui était précédemment la propriété de... célèbre magicien, impitoyable chevalier de l'ordre de..., adepte du dieu..., grand ordonnateur des sectes du Mal, grand commandeur de..., etc.

« Ce même endroit a été abandonné à la suite de... le grand bouleversement des forces cosmiques de l'an... après les événements verts de... après les événements rouges de... Depuis, des villageois ont aperçu... des lueurs verdâtres qui dansent toute la nuit, entendu des cris, des plaintes... senti des odeurs de soufre, ou de..., etc.

« On raconte que le propriétaire du lieu est parti... est mort... avant d'avoir pu emporter ou détruire des objets magiques très rares... que les trésors fabuleux accumulés tout au long de sa méchante existence sont cachés dans les souterrains secrets... que personne n'a encore pu les retrouver, etc. »

Vous pouvez aussi situer **le lieu** : des montagnes, des forêts, des sables mouvants et des marais, un lac, des grottes près de la mer, des mines désaffectées, etc. Situer **la saison.** (« C'est l'hiver, un vent glacial siffle parmi les troncs nus de la forêt... C'est le début de l'été, les épais feuillages semblent dissimuler des ombres qui vous suivent... »)

### LE PLAN

1. Tracez le **plan général** du Donjon, ou mieux, le plan en coupe dans le sens de la hauteur. Exemple :

Un Donjon est rarement de plain-pied, sauf pour un Donjon uniquement de niveau 1. On a coutume de mettre un « niveau d'habitation » par niveau de difficulté du Donjon. Si un Donjon est dit de niveau 1 à 3, ou 5 à 7, il aura trois étages.

Le vocable « Donjon » désigne l'aire de jeu, mais le Donjon peut être une mine, un bateau abandonné, un ensemble de grottes, etc.

2. Faites le **plan détaillé** de chaque niveau (voir pp. 58, 72, 97 et 98).

Construisez ce plan avec logique, comme si l'endroit avait été réellement conçu pour y vivre quotidiennement. Les pièces doivent être reliées entre elles soit par des couloirs, soit par des passages secrets.

N'oubliez pas les salles de tortures, le caveau de famille, les salles de magie, etc., enfin toutes les commodités de ces époques moyenâgeuses et légendaires...

Renoncez aux salles de bains qui n'avaient pas encore trouvé leur utilité. Placez de la nourriture : les monstres s'alimentent. Ménagez-leur aussi des endroits de repos : les monstres dorment. Si ce sont des morts-vivants, un cimetière leur fera plaisir ; les dragons préfèrent la terre battue, les orques, moitié humanoïdes, moitié animaux, préfèrent des petites paillasses douillettes...

Vous pouvez vous inspirer de véritables édifices pour imaginer vos plans, surtout si vous habitez la vallée de la Loire ou à proximité de Versailles !...

3. Reproduisez, pièce par pièce et couloir par couloir, l'intérieur du Donjon. Ces petits dessins à échelle réduite seront mis au fur et à mesure devant les joueurs aventuriers au cours de leur avance. Jamais les joueurs ne doivent voir le plan complet du Donjon qui reste caché pendant la partie derrière le paravent du Maître du Donjon. Mais, chaque fois que les aventuriers rentrent dans une nouvelle pièce ou se trouvent face à un couloir, on peut placer sur la table, au milieu d'eux, le morceau de plan qui illustre ce lieu. Ainsi, les joueurs pourront placer à tout moment leur figurine en ordre de marche. Ce morceau de plan est retiré dès que les aventuriers progressent et on leur en soumet un nouveau.

## MONSTRES, TRESORS ET PIEGES

Les aventuriers entrent dans le Donjon pour piller les trésors qui sont protégés par des monstres et des pièges ; qui se trouvent dans des salles ; qui sont fermées par des portes visibles ou secrètes. Le plan d'action des aventuriers est simple :

1. Ouvrir les portes.
2. Abattre les monstres.
3. « Rafler » les trésors.

### CHOIX DES MONSTRES

Tout d'abord, vous choisissez les monstres qui habiteront votre Donjon. Pour chacun, vous devrez établir une fiche signalétique sur laquelle seront indiqués :

— Sa nature : zombie, dragon, rat géant, etc.

— La classe d'armure : zombie : CA = 7 ; dragon : de — 2 à 3, suivant sa couleur et ses possibilités ; rat géant : 7. Cela signifie que la peau d'un rat correspond à une armure en cuir épais, celle d'un dragon à une véritable armure pleine, etc.

— Ses points de vie : sa résistance jusqu'à la mort.

— Son type d'attaque : si c'est un animal, il attaque avec ses dents ou ses griffes, son souffle pour le dragon ; si c'est un humanoïde, il est armé ; si c'est un vampire, il utilise ses dents. Ce peut être aussi des armes magiques.

— Le dé de dommage pour le calcul des points de coups qu'il inflige.

— La possibilité d'un jet de protection.

— Les points d'expérience qu'il rapporte une fois abattu.

Ces renseignements concernant chaque monstre seront récapitulés dans un **tableau des monstres,** où vous cocherez pendant la partie, au fur et à mesure, ceux qui ont été exterminés.

L'emploi des dés n'est pas réservé qu'au joueur : le Maître du Donjon peut s'en servir pour remplir son Donjon. Par exemple, tirer au sort de combien de monstres, de quels types, de quel trésor ou montant de pièces d'or il dispose.

Les dés servent aussi à rendre un verdict lorsque les aventuriers posent un problème qui n'était pas prévu.

## PROPOSITIONS DE 33 MONSTRES

### Abeille tueuse géante

Au bout de trois morsures par cette bête, l'adversaire est mort. A noter qu'après avoir mordu la bête meurt. Donc, il faut que ce soient 3 bêtes qui mordent successivement le personnage pour qu'il meure. Se déplacent toujours au moins par trois.

Classe d'armure : 7.

Points de vie : de 1 à 4, suivant les bêtes.

Type d'attaque : 1 morsure.

Dé de coups : de 1 à 4 si c'est la première ou la deuxième morsure, la mort si c'est la troisième.

Les morsures 1 et 2 peuvent être soignées par la cure revitalisante du clerc.

Points d'expérience : soit 5, 25, 40, 75.

### Araignée géante

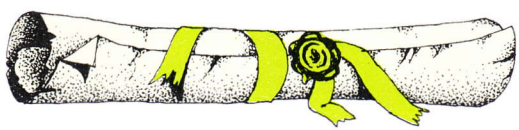
Classe d'armure : 6.

Points de vie : 3.

Type d'attaque : 1 morsure.

Dé de coups : de 1 à 6. Si c'est le 6 qui est obtenu, elle peut jeter son poison. L'aventurier doit faire un jet de protection (voir le tableau des jets de protection contre le poison). S'il est empoisonné, il mettra 10 tours avant de mourir, à moins d'avoir la potion antipoison qui se trouve peut-être dans une des pièces suivantes ou proche de la tanière de l'araignée.

Points d'expérience : 40.



**Chat sauvage géant**

Classe d'armure : 7.
Points de vie : 3.
Type d'attaque : 2 griffes et 1 morsure.
Dé de coups : pour les 2 griffes : 1 à 4, et pour la morsure : 1 à 6.
Points d'expérience : 40.

**Cube gélatineux de couleur ►**

Il a la brillante apparence d'un Rubik's Cube reconstitué, mais de taille géante. Il est translucide et tremblote comme de la gelée. Dès qu'une de ses faces a été détruite, il en présente une autre jusqu'à destruction des 6 faces.

Il est carnivore et, si vous êtes partiellement ou en totalité enrobé par sa gélatine, il va vous dissoudre. Mais il ne dissout pas les armes, ni les armures qu'il rejette après consommation de ce qui se trouvait à l'intérieur.

Chaque aventurier peut attaquer une des faces simultanément.

Classe d'armure : 8.
Points de vie : 8.
Type d'attaque : coups portés (la gélatine prend la forme d'une massue au niveau de la personne à frapper). Peut frapper à plusieurs massues sur plusieurs attaquants.
Ce monstre a toujours l'initiative.
Dé de coups : 1 à 6 faces + 1 coup.
Points d'expérience : 420.

**Dragon vert à pois rouges junior ►**

Il n'est encore ni d'âge ni de taille adulte pour se trouver dans un Donjon de niveau 1 à 5.

Classe d'armure : 2.
Points de vie : 8.

Type d'attaque : 2 griffes, 1 morsure et un souffle enflammé.

Dé de coups : 1 à 6 pour les griffes et la morsure et 2 à 12 coups (le jet de 2 dés à 6) pour le souffle (voir jet de protection pour le souffle).

Points d'expérience : 420.

**Gargouille**

Ceux qui ont visité la cathédrale Notre-Dame, à Paris, connaissent les différents aspects que peut avoir une gargouille. C'est une sorte de dragon de taille humaine avec des dents longues, une gueule grimaçante. La gargouille se tient debout comme un humanoïde. Elle ne peut être tuée que par un projectile magique et doit être réservée à des Donjons de niveau minimum 3 ou 4 et si un des aventuriers possède au moins un projectile magique comme arme.

N'oublions pas que tous les monstres doivent logiquement pouvoir être tués par les aventuriers.

Classe d'armure : 5.

Points de vie : 4.

Type d'attaque : ses deux « mains » griffues et morsure.

Dé de dommage : deux mains griffues : 1 à 4 ; morsures : 1 à 6.

Points d'expérience : 75.

**Goblin**

Sorte de primate intelligent moitié humanoïde, moitié bête. Utilise les différentes armes des aventuriers.

Classe d'armure : 6.

Points de vie : de 1 à 4 pour chaque goblin.

Type d'attaque : toutes.

Dé de coups : voir le tableau des armes.

Points d'expérience : soit 5, 25, 40, 75.

**Goule**

Vampire qui se nourrit de cadavres, la nuit. A de longs ongles qui lui servent de griffes. Il subit des points de coups : 1 à 4 par l'eau bénite.

Classe d'armure : 6.

Points de vie : 2.

Type d'attaque : 2 mains griffues et 1 morsure.

Dé de coups : les 2 mains griffues portent de 1 à 4 coups ; la morsure est paralysante pour 1 à 6 tours.

Un jet de protection est possible avant la morsure (voir le tableau des jets de protection contre la paralysie).

Points d'expérience : 25.

**Gros goblin**

Sorte de grand primate moitié humanoïde, moitié bête. Utilise les différents types d'armes des aventuriers.

Classe d'armure : 5.

Points de vie : 4.

Type d'attaque : comme les aventuriers.

Dé de coups : voir le tableau des dommages infligés par les armes d'aventuriers.

Points d'expérience : 75.

**Harpie**

Elle a un visage de femme, mais un corps de vautour, avec des griffes. Elle est très vorace et adore la chair humaine.

Classe d'armure : 7.

Points de vie : 3.

Type d'attaque : griffes.

Dé de coups : 1 à 4.

Points d'expérience : 40.

**Homme-lézard**

Il se tient debout comme un homme et s'habille, mais c'est un lézard avec des écailles et une longue queue.

Il est semi-intelligent. Il porte des armes.

Classe d'armure : 5.
Points de vie : 3.
Type d'attaque : armes.
Dé de coups : en fonction de l'arme.
Points d'expérience : 40.

**Imitateur**

Prend la forme d'une jolie aventurière ou d'un bel aventurier... Quand ce n'est pas celle d'un arbre ou d'un animal.

Si c'est un aventurier, il frappe avec l'arme qu'il tient à la main, si c'est un arbre, un coup de branche qui correspond aux dommages provoqués par une massue, si c'est un animal il a deux pattes griffues et une morsure possible.

Il a toujours l'initiative.
Classe d'armure : 5.
Points de vie : 4.
Type d'attaque : voir plus haut.
Dé de coups : pour une arme, voir le tableau des armes des aventuriers ; pour deux pattes griffues : 1 dé à 4 faces ; pour une morsure : 1 dé à 6 faces ; pour une massue, voir tableau des armes.
Points d'expérience : 75.

A noter qu'il peut changer de forme en cours de combat. Il frappe sous une forme avec une arme puis peut, au coup suivant, choisir de griffer.

La succession des formes, et leur fréquence, doit être établie à l'avance par le Maître du Donjon.

**Kobolt**

Sorte de chien humanoïde qui se tient debout et utilise les armes pour se battre.

Classe d'armure : 7.
Points de vie : 3 de 1 à 4, suivant le kobolt.
Type d'attaque : les armes.
Dé de coups : suivant l'arme (voir le tableau des armes) et moins 1 point car il n'est pas habile.
Points d'expérience : de 5, 25, 40, 75.

**Korrigan**

Mi-humain, mi-hyène, il se tient debout comme un humanoïde, mais il est de petite taille. Il utilise des armes comme celles des aventuriers. Vit en petite colonie.

Classe d'armure : 5.
Points de vie : à tirer avec un dé à 4 faces, pour chaque korrigan.
Type d'attaque : armes.
Dé de coups : voir le tableau des armes des aventuriers.
Points d'expérience : de 5 à 75.

**Lion**

Classe d'armure : 6.
Points de vie : 5.
Type d'attaque : 2 pattes griffues et 1 morsure.
Dé de coups : pour les pattes : 1 à 4 ; pour la morsure : 1 à 6.
Points d'expérience : 175.

**Loup**

Classe d'armure : 7.
Points de vie : 4.
Type d'attaque : morsure.
Dé de coups : 1 à 6.
Points d'expérience : 75.

**Mille-pattes géant**

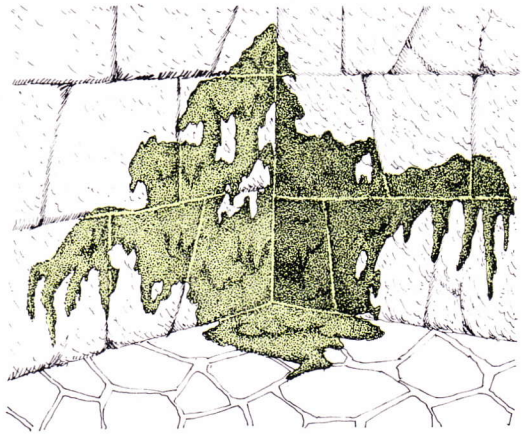
Classe d'armure : 7.
Points de vie : 4.
Type d'attaque : morsure.
Dé de coups : s'il mord, il provoque la paralysie pendant 4 tours. Pour savoir s'il touche, jeter un jet de protection (voir le tableau des scores à réaliser pour chaque type d'aventurier).
Points d'expérience : 75.

**Moisissure géante carnivore ►**

Cette moisissure a la taille d'un chien. Elle est plate, verdâtre et se colle sur toutes les surfaces. Si un personnage la frôle ou marche dessus, elle l'entoure et le mord. Elle sécrète un acide qui brûle et dissout. Elle ne peut être détruite que par le feu ou réduite en tout petit morceau.
Classe d'armure : 8.
Points de vie : 3.
Type d'attaque : 1 morsure.
Dé de coups : 1 à 8.

**Ombre noire**

Sorte d'esprit, il est incorporel et se promène avec une arme magique. Son aspect est celui d'une ombre noire d'humain. On raconte que ce sont les aventuriers qui n'ont pas réussi à sortir du Donjon qui deviennent des ombres noires et tuent pour se venger. Elle attaque par surprise.
L'adversaire a droit à un jet d'initiative, mais doit faire sortir le chiffre 6 (sur un dé à 6 faces) pour lui ravir son initiative.
Classe d'armure : 7.
Points de vie : 4.



Type d'attaque : son arme magique.
Dé de coups : soit de 1 à 4 coups, mais à chaque fois que le coup est de 4, l'adversaire perd 1 point de son score de force. En fin de combat, l'adversaire peut retrouver sa force grâce aux soins du clerc.

**Orque ►**

Mi-homme, mi-bête. Il se tient debout, s'habille, mais dégage une forte odeur de cochon. Il est bête et méchant, mais combat assez bien. Les orques font fonction d'hommes de garde.
Classe d'arme : 6.
Points de vie : de 1 à 3, suivant le spécimen.
Type d'attaque : armes.
Dé de coups : en fonction de l'arme.
Points d'expérience : 5, 25 ou 40.

**Ours noir**

Classe d'armure : 6.
Points de vie : 5.

Type d'attaque : 2 pattes griffues et morsure.

Dé de coups : les griffes : 1 dé à 4 faces ; les dents : 1 dé à 6 faces.

Points d'expérience : 179.

**Panthère**

Classe d'armure : 4.

Points de vie : 4.

Type d'attaque : 2 griffes et 1 morsure.

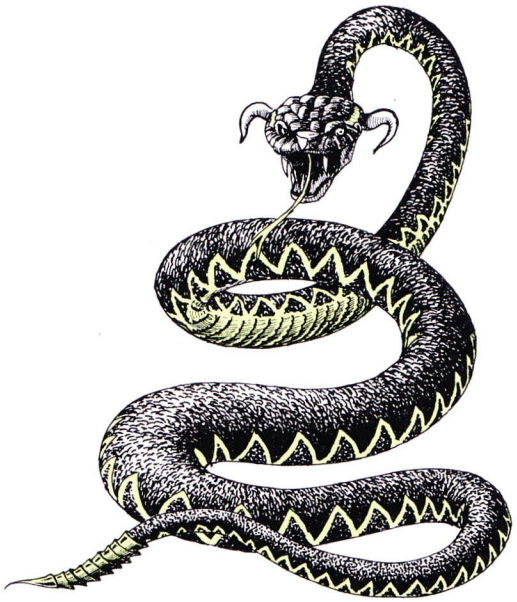
Dé de coups : pour les pattes griffues : 1 à 4 + 1 ; pour la morsure : 1 à 6 + 1.

Points d'expérience : 75.

**Python à sonnette**

Classe d'armure : 6.

Points de vie : 2.



Type d'attaque : 1 morsure.

Dé de coups : de 1 à 4, mais si le 4 sort, on considère que le serpent va jeter son venin. L'adversaire doit faire un jet de protection (voir le tableau des jets de protection contre le poison). S'il le reçoit, il meurt au bout de 10 tours, à moins que les aventuriers n'arrivent à trouver une fiole d'antipoison qui se trouve peut-être dans d'autres pièces, à moins de 10 tours. Il ne peut mordre avec poison qu'une seule fois.

Points d'expérience : 40.

**Rat géant**

Classe d'armure : 9.

Points de vie : de 1 à 4, suivant l'animal.

Type d'attaque : 1 morsure.

Dé de coups : 1 à 6.

Points d'expérience : 5, 25, 40, 75.

**Sauterelle**

Classe d'armure : 4.
Points de vie : 2.
Type d'attaque : 1 saut à pattes jointes sur la victime et 1 morsure.
Dé de coups : le coup du saut : 1 à 2 (dé à 6 faces : de 1 à 3 = 1 coup ; de 4 à 6 = 2 coups) ; la morsure : 1 à 4 faces.
Points d'expérience : 25.

**Sanglier**

Classe d'armure : 7.
Points de vie : 3.
Type d'attaque : ses défenses.
Dé de coups : 1 dé à 6 faces + 1 point.
Points d'expérience : 40.

**Scarabée géant**

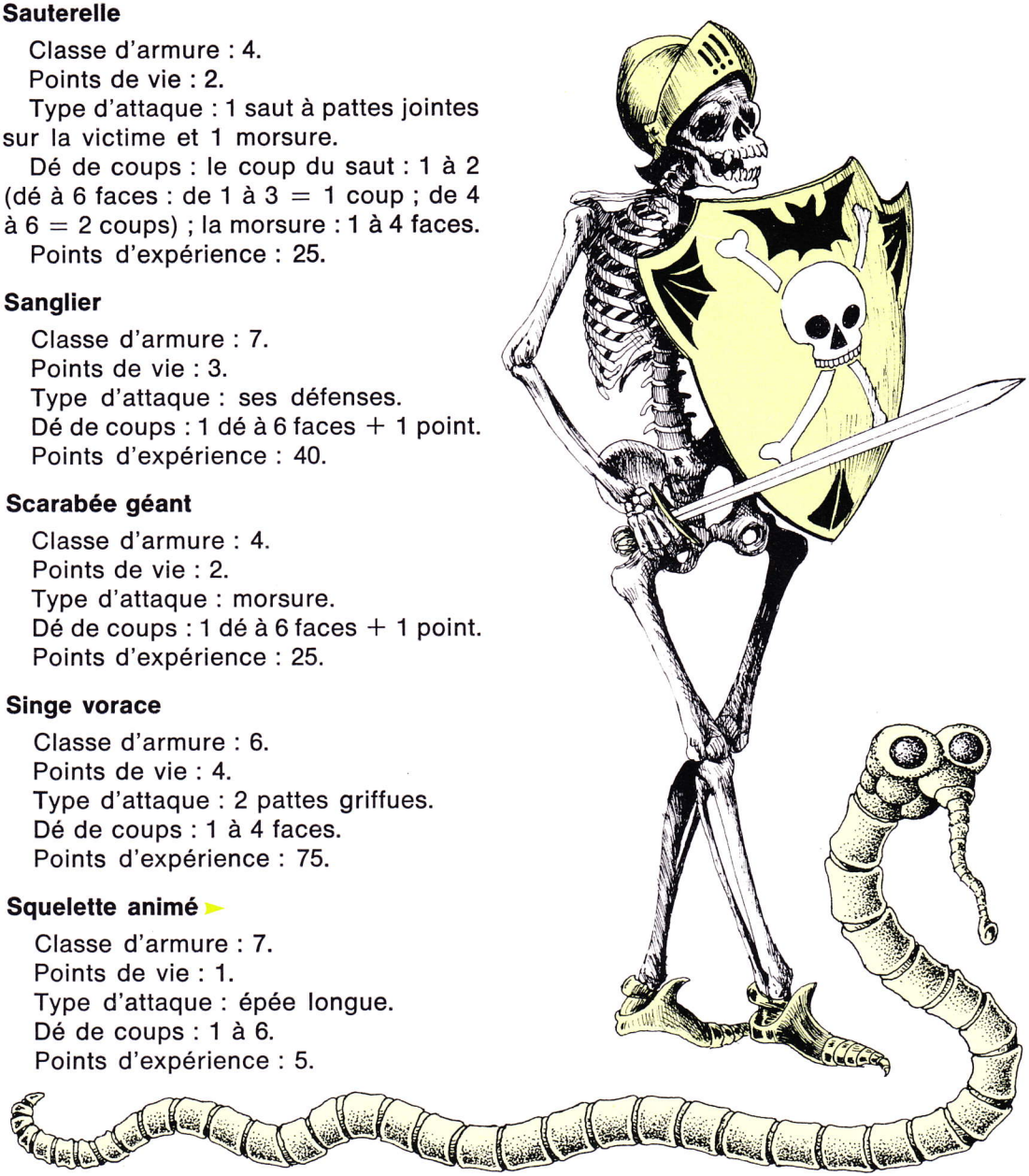
Classe d'armure : 4.
Points de vie : 2.
Type d'attaque : morsure.
Dé de coups : 1 dé à 6 faces + 1 point.
Points d'expérience : 25.

**Singe vorace**

Classe d'armure : 6.
Points de vie : 4.
Type d'attaque : 2 pattes griffues.
Dé de coups : 1 à 4 faces.
Points d'expérience : 75.

**Squelette animé**

Classe d'armure : 7.
Points de vie : 1.
Type d'attaque : épée longue.
Dé de coups : 1 à 6.
Points d'expérience : 5.



**Statue animée**

Tout bon Donjon possède sa statue animée. Souvent, elles sont même plusieurs. Elle a, en général, une épée à la main qui peut être magique et frapper plus fort qu'une épée normale.

Classe d'armure : 3.
Points de vie : 6.
Type d'attaque : par son arme.
Dé de coups : suivant le type d'arme, + 2 si l'arme est magique.
Points d'expérience : 275.

**Vampire**

Il peut être tenu à l'écart par le symbole de la croix, tendu face à lui, ou par le sort de protection contre le mal. Il subit des points de coups : 1 à 4 par l'eau bénite. Pour le tuer, il faut lui enfoncer un pieu dans le cœur pendant qu'il est endormi, ou, s'il est réveillé, le combattre à l'arme.

Classe d'armure : 7.
Points de vie : 3.
Type d'attaque : 1 morsure empoisonnée.

Il est possible de faire un jet de protection avant sa morsure (voir le tableau des jets de protection). On met 10 tours pour mourir, à moins que l'on ne trouve la fameuse potion antipoison dans une des salles du Donjon.

Points d'expérience : 40.

**Ver géant**

Classe d'armure : 8.
Points de vie : 3.
Type d'attaque : morsure.
Dé de coups : 1 à 6.
Points d'expérience : 40.

**Zombie**

Il peut être tenu à l'écart par le sort de protection contre le mal. Il subit des points de coups par l'eau bénite : 1 à 4.

Classe d'armure : 8.
Points de vie : 2.
Type d'attaque : armes.
Dé de coups : en fonction de l'arme.
Points d'expérience : 25.

## CHOIX DES TRÉSORS

Ils sont de deux sortes : magique et non magique.

**Trésors non magiques :** ce sont les pièces d'or, les joyaux, les objets en or décorés de pierres précieuses, les gemmes, etc. Ils sont évalués en pièces d'or. Par exemple, une couronne en or avec un gros rubis sur le devant vaut 500 pièces d'or.

Ces trésors sont, en général, la possession de monstres intelligents ou semi-intelligents.

**Trésors magiques** (possédés par des monstres intelligents ou magiques).

**Armes :**

— Epée qui frappe à + 2 points de dommage ou de coups.
— Flèche qui frappe à + 1.
— Dague qui frappe à + 1.
— Masse qui frappe à + 1.
— Bouclier qui rajoute 1 point de bonus sur la classe d'armure.
— Armure qui rajoute 1 point sur la classe d'armure.

**Potions :**

— Pour rapetisser.
— Gaz mortel.
— Pour rendre invisible.
— Pour faire léviter.
— Contre le poison.

Le contenu de ces fioles ne permet qu'une seule utilisation.

**Rouleaux de parchemin :**

Ces rouleaux sont utilisables uniquement par le magicien qui peut se servir du sort qu'il révèle.

Le Maître du Donjon indique ce sort à l'oreille du magicien qui le possède.

**Anneaux :**

— Pour maîtriser les animaux non-intelligents.
— Pour résister au feu.
— Pour être invisible.
— Pour se protéger des attaques.
— Pour marcher sur l'eau.
— Pour voir dans le noir.

**Baguette ou bâton :**

— Pour détecter la magie.
— Pour détecter les présences ennemies.
— Pour soulever ou pousser un objet lourd.
— Pour faire reculer le serpent.

**Divers objets magiques :**

— Le Solarius (à tout seigneur tout honneur) est un objet magique dont il faut se méfier si on ne le connaît pas bien. Mais, une fois maîtrisé, il peut se révéler très utile, devenant un instrument de connaissance très précieux dans le Donjon.

Il se présente sous la forme d'un livre attrayant. Dès que le néophyte l'ouvre, il se trouve sous le charme pendant plusieurs tours, c'est-à-dire hypnotisé. La victime peut avancer si elle est conduite, mais ne peut pas se défendre.

La durée du charme dépend du degré d'intelligence du personnage. Plus il est intelligent et plus il sera sous le charme : de 3 à 6 en score d'intelligence : 2 tours ; de 7 à 10 : 3 tours ; de 11 à 14 : 4 tours ; de 14 à 18 : 5 tours.

Après que le charme est éteint, le Solarius révèle un message.

Le seul moyen d'ouvrir un Solarius et de lire son message sans tomber sous le charme est de disposer de deux miroirs et de lire ce message par réflexion. Un Solarius ne peut servir qu'à une seule personne.

— Sac qui soulage du poids qui est à l'intérieur.
— Balai pour voler dans les airs.
— Boule de cristal pour deviner ce qui se passe derrière le mur.
— Bottes de 7 lieues pour aller d'un point à un autre.
— Charme de télépathie sous la forme d'un médaillon.
— Coquillage pour entendre ce qui se dit à 100 mètres à la ronde.
— Médaillon qui permet de marcher sur une cloison verticale.

## CHOIX DES PIÈGES

**Pièges qui protègent l'entrée d'un lieu**

— Serrure avec aiguille empoisonnée.

— Trappe devant la porte.

— Objet coincé sur le haut de la porte et qui tombe sur le premier qui entre.

**Pièges sur les coffres à trésors ou autres**

— Serrure avec aiguille empoisonnée.

— Serrure commandant l'ouverture d'une trappe juste devant elle et qui s'ouvre en même temps que la serrure.

— Serrure commandant le jet d'un gaz paralysant ou à base de poison.

— Eclair de lumière qui rend aveugle de 1 à 8 tours.

— Explosion qui donne de 1 à 6 points de coups.

— Serrure qui dégage une odeur qui attire les monstres errants.

Et autres inventions libres du Maître du Donjon.

## COMMENT PLACER LES MONSTRES, TRÉSORS ET PIÈGES : LE PLAN DÉTAILLÉ DU DONJON

Une fois que le choix est fait, il ne reste plus qu'à indiquer sur le plan détaillé l'emplacement de chaque chose. Numérotez chaque pièce et chaque couloir (même secret). Sur des feuilles de papier, parallèlement à ce travail, vous récapitulez par écrit le détail de chaque pièce.

Par exemple :

**Pièce nº 1 :** une aiguille empoisonnée sur la porte. A l'intérieur : 1 table et 4 tabourets, 2 coffres en bois. A l'intérieur du coffre de gauche, 1 sac avec 1 robe de moine et 3 pièces d'or. Le coffre de droite : 1 aiguille empoisonnée dans la serrure ; à l'intérieur, 1 parchemin, dessiné sur le parchemin 1 blason avec le signe de mort et le chiffre 2.

Une tenture sur le mur et, derrière, un passage secret ouvert.

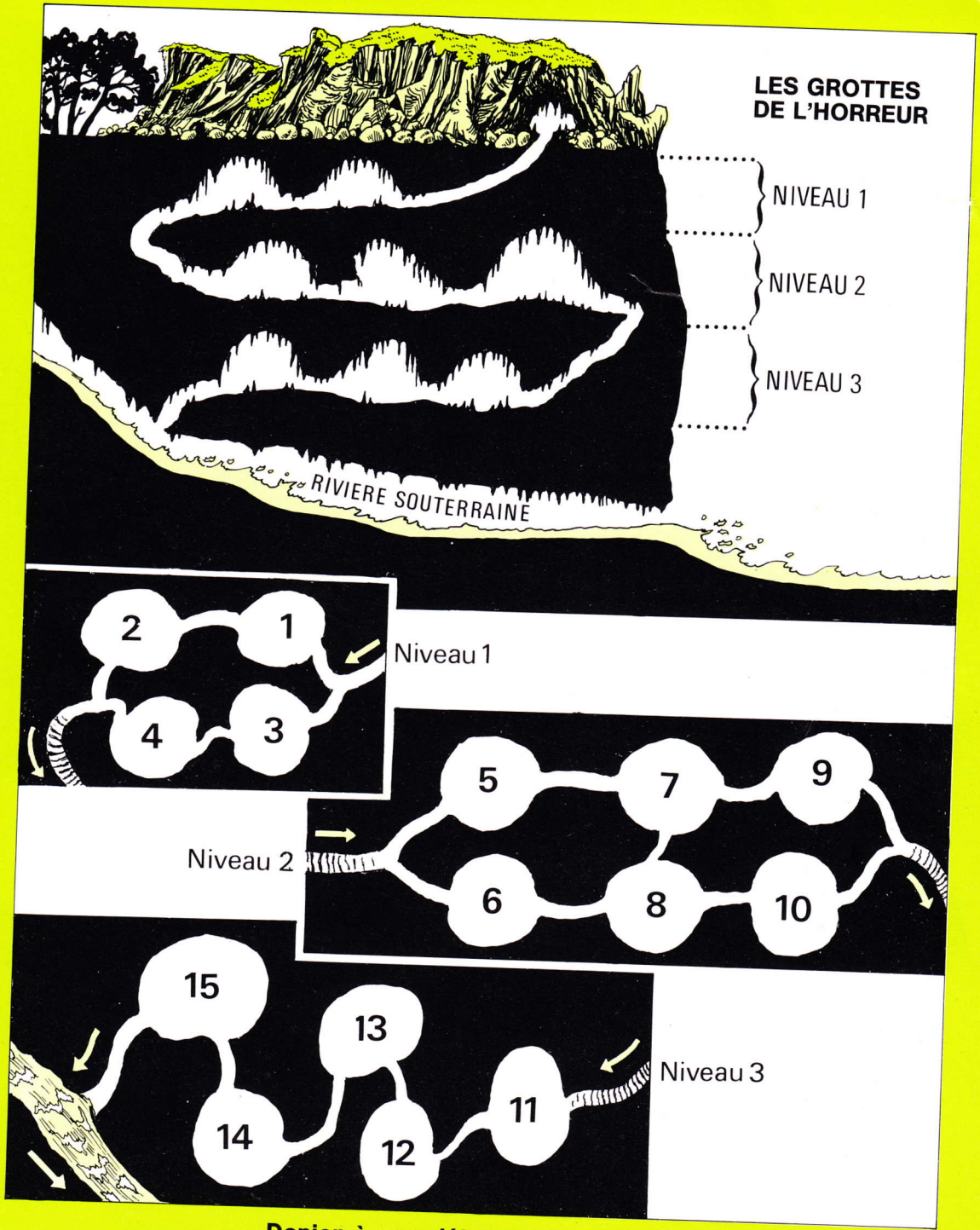
**Le passage secret nº 2 :** un couloir taillé dans le roc. On y passe un par un. Au milieu de ce couloir, un rat géant. Jeter un jet d'initiative (une chance sur deux).

Classe d'armure : 9. Points de vie : 3. Dé de coups : 1 à 6.

**Pièce nº 3,** etc.

Une fois que le plan est « meublé » et que le descriptif détaillé par écrit des pièces est fait, on peut, par mesure de commodité, pour la suite des événements, établir un tableau des monstres qui sont à tuer, des trésors à trouver, avec leur montant de points d'expérience. En cochant au fur et à mesure ce qui a été accompli par les aventuriers, le calcul de leurs points d'expérience en fin de partie sera simplifié et évitera les contestations.

Voilà. Tout est dit, à présent, à vous de jouer !




**Donjon à compléter de niveau 1 à 3**

**EN RÉSUMÉ**

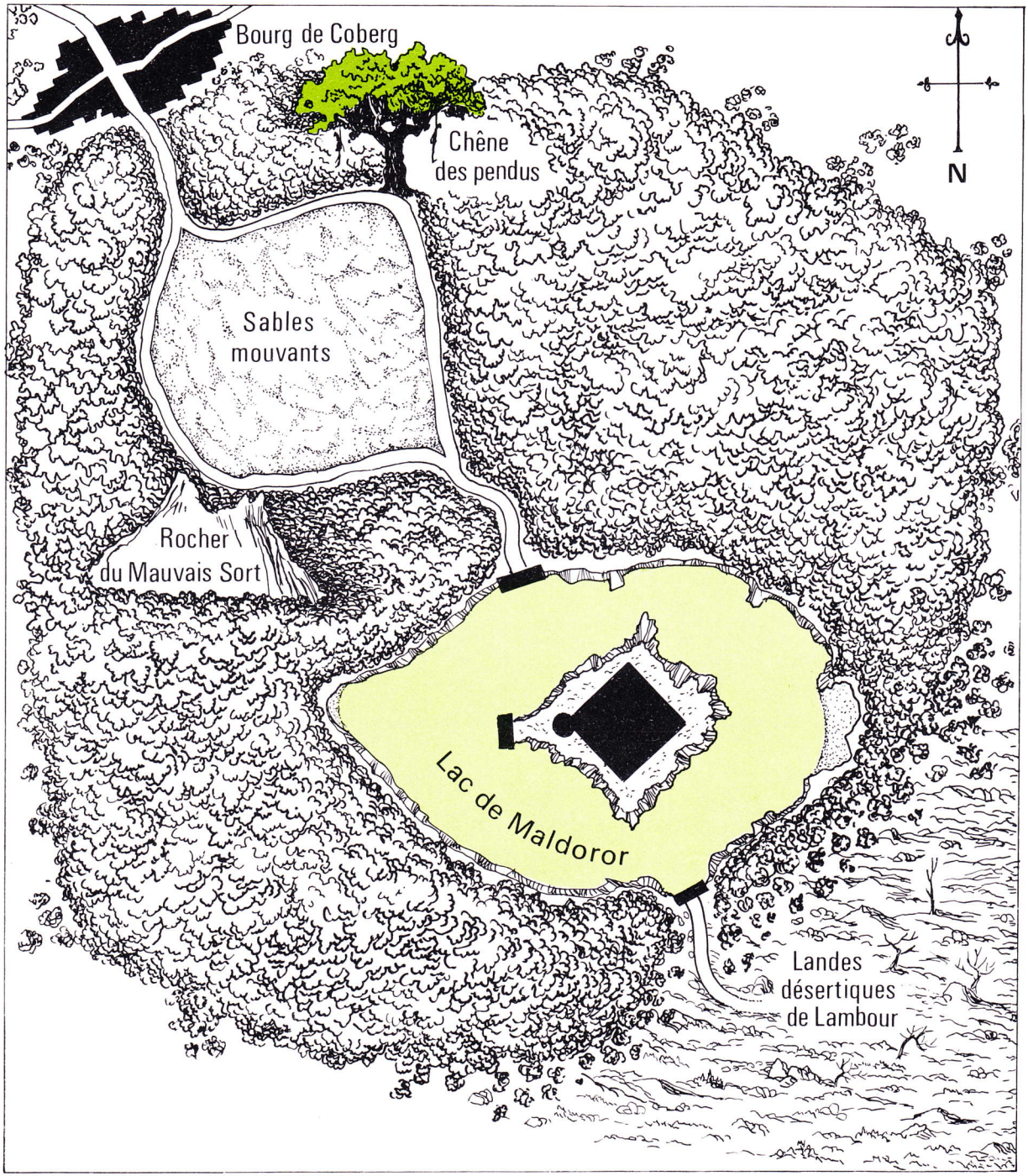
**Le Maître du Donjon** doit disposer du matériel suivant :

— Plan du Donjon
— Tableau récapitulatif sur les personnages, p. 51
— Tableau « Le personnage attaque », p. 54
— Tableau « Les monstres attaquent », p. 55
— Tableau « Jets de protection contre les attaques magiques », p. 56
— Tableau « Points de coups par types d'armes », p. 56
— Tableau « Points d'expérience par type de monstre abattu », p. 40.

**Le joueur-personnage** doit disposer du matériel suivant :

— Fiche de personnage, pp. 48-49
— Tableaux pp. 18, 20, 22, 25, 27, 29, 31, 40, 42-45, 46.

**La lecture de ce qui suit est strictement réservée au joueur qui sera LE MAITRE DU DONJON du « Château du Lac de Maldoror »**




**Plan du Comté de Lamoc**

# DONJON PRÊT A JOUER DE NIVEAU 1
## LE CHATEAU DU LAC DE MALDOROR

**L'HISTOIRE**

(à lire aux joueurs en début de partie)

Vous êtes dans le Comté de Lamoc. Nul n'ignore qu'à Lamoc, dans des temps antérieurs, vivait Gordon, un des plus puissants mages de l'ancienne alliance des forces du mal, et qu'il avait amassé dans son château, situé sur l'île au milieu du lac de Maldoror, nombre de trésors et d'articles magiques.

Depuis sa mort, l'année de l'éclipse totale, rares sont ceux qui se sont aventurés sur son domaine qui va de la forêt des chênes noirs aux landes désertiques du Lambour.

Les villageois du bourg de Coberg, à l'entrée de la forêt des chênes noirs, ont juste aperçu quelques rôdeurs du mal, nostalgiques des festivités diaboliques passées, se rendre vers le lac. Mais en tout cas, personne à ce jour n'a encore osé entrer dans le château du lac de Maldoror, abandonné depuis la mort de Gordon.

A l'auberge du bourg de Coberg, c'est Track, le nain, qui vous a parlé de l'histoire de Gordon et propose de vendre pour une pièce d'or le plan du Comté de Lamoc (ci-contre).

Si vous êtes plusieurs aventuriers au courage bien déterminé, il ne vous reste qu'à acheter le plan de Track, quelques rations de nourriture, à rafraîchir, si besoin est, votre matériel, et à partir à la conquête des trésors du château.

**Rappel.** - Les pages qui suivent sont exclusivement réservées au Maître du Donjon qui devra lire attentivement ses plans (p. 76 + 3 dernières pages) avant de commencer la partie.

**DESCRIPTIF**

> **Important :** avant chaque action des aventuriers, faire préciser leur position à chacun.

**Côté chêne des pendus**

Une troupe d'orques (au nombre de trois : A, B, C) sort de derrière le chêne dès qu'elle aperçoit les aventuriers.

Classe d'armure : 6.

Points de vie : A/3, B/1, C/3.

Type d'attaque : A/épée courte, B/hache à main, C/épée courte.

Dé de coups : en fonction de l'arme.

Points d'expérience : A/40, B/5, C/40.

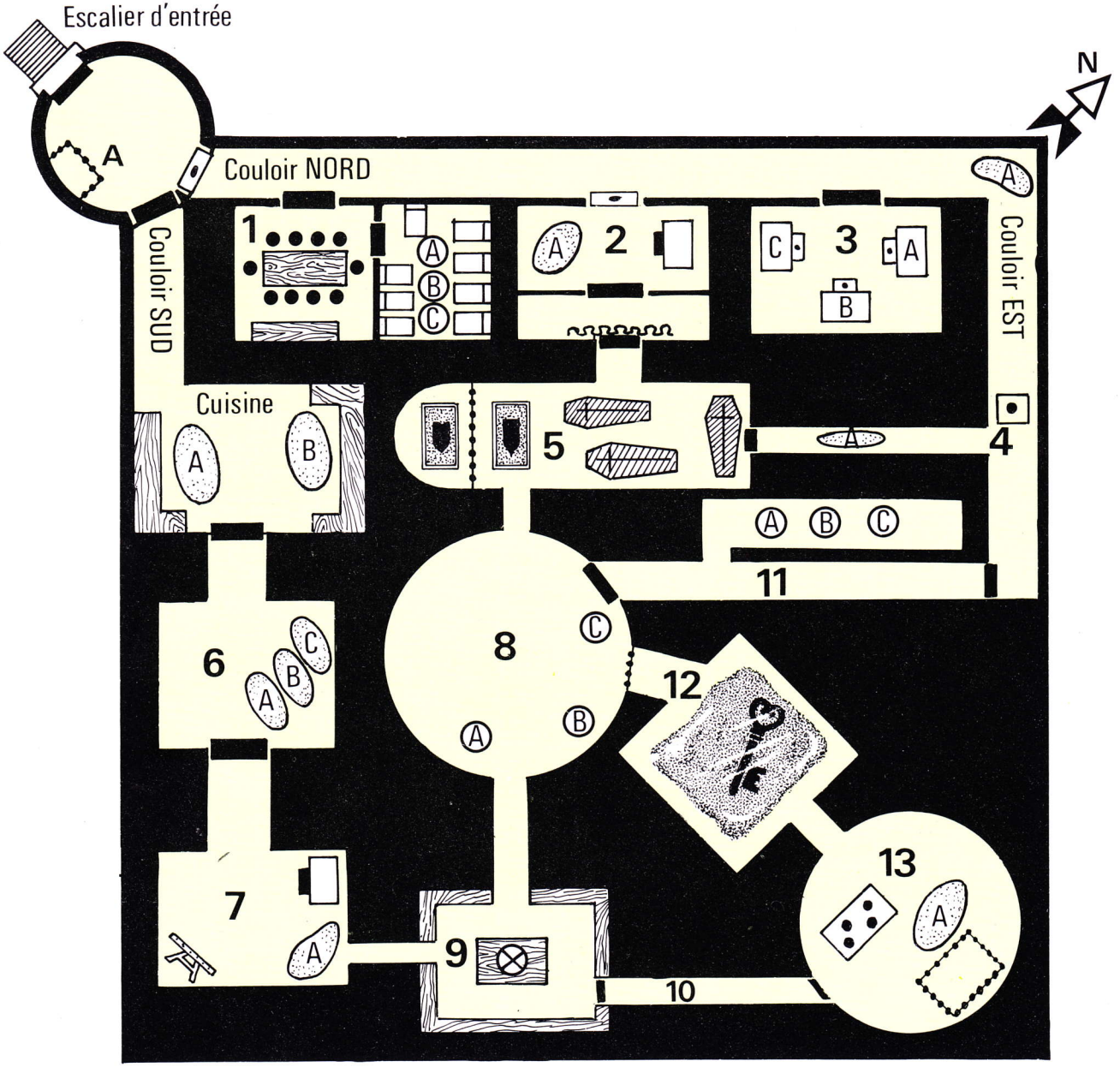
Dans leur poche, chacun 3 pièces d'or.

**Côté rocher du mauvais sort**

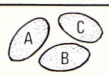
Deux korrigans (A, B) attaquent par derrière les aventuriers après qu'ils ont dépassé le rocher.

Classe d'armure : 5.

Points de vie : A/3, B/2.


Escalier d'entrée
N
A
Couloir NORD
Couloir SUD
Couloir EST
1
A
B
C
2
A
3
C
A
B
Cuisine
A
B
5
A
4
A
B
C
11
6
A
B
C
8
A
B
C
12
13
A
7
A
9
10

## INDICATIONS SUR LE PLAN DU DONJON

| Symboles | Signification |
|---|---|
|  | Porte normale sans piège ni serrure fermée |
| | Porte avec piège ou serrure fermée |
|  | Porte secrète |
| | Lit |
| | Cercueil ou pierre tombale (avec possibilité de vampire) |
| | Table avec tabourets |
| | Coffre sans serrure, sans piège |
| | Coffre avec serrure fermée ou avec piège |
| | Monstres A, B et C et leur disposition |
| | Tenture, rideau sur un mur |
|  | Grille en fer |
|  | Monstres, animaux A, B et C (loup, araignée, rat, etc.) |
|  | Emplacement de trésor |
|  | Emplacement d'objet magique |
| | Cercueil sans vampire |
| | Trappe dans le sol |

Type d'attaque : A / fléau d'arme, B / massue.

Dé de coups : en fonction de l'arme.

Points d'expérience : A/40, B/25.

Dans leur poche, chacun 4 pièces d'or.

A part ces monstres, la forêt est déserte. Le chemin conduit à un embarcadère en bois. Deux barques sont amarrées. Les eaux du lac sont agitées.

**Au milieu du lac**

Les aventuriers sont attaqués par une pieuvre géante.

Classe d'armure : 5.

Points de vie : 4.

Type d'attaque : 5 tentacules qui frappent ou cherchent à étrangler et à amener dans l'eau, l'une après l'autre.

Dé de coups par tentacule : 1 à 4.

Points d'expérience : 75.

Les aventuriers arrivent vers l'île sur laquelle se trouve le château. Un ponton en bois sert d'embarcadère. Le château est une grande bâtisse aux murs lisses, de forme carrée, avec une tourelle sur le devant. Des escaliers taillés dans le roc mènent à une grande porte en bois à double battant.

Tout autour de la bâtisse, il y a assez de place pour passer à plusieurs sur le roc. On n'aperçoit personne.

**La porte d'entrée**

Une serrure normale, pas de piège. Une fois les aventuriers entrés, elle se referme. Il fait noir.

**Salle ronde A**

En face, à gauche, une porte ; en face, à droite, une autre porte ; sur le côté

gauche, une cage en fer avec des barreaux et une serrure. La cage est vide et la serrure est fermée. La cage est peinte en noir.

**Porte de gauche, dite Nord**

Un objet lourd est coincé sur le haut, qui tombera dès qu'on ouvre la porte : 2 points de coups.

**Couloir nord**

On aperçoit une première porte sur la droite.

**Salle 1**

Pas de pièges sur la porte. Elle s'ouvre lorsqu'on en a tourné le bouton. La pièce est carrée. Au milieu, une grande table, des tabourets. Une odeur infecte règne. Des restes d'aliments sur la table (os mal rongés). A gauche, une porte en bois ; au fond, un râtelier d'armes contenant 4 lances en fer.

Si les aventuriers se déplacent ou parlent, la porte de gauche s'ouvre et, subitement, arrivent un premier goblin, l'épée longue au poing, suivi d'un deuxième, armé d'une hache, et d'un troisième, armé d'une épée.

Classe d'armure : 6.

Points de vie : A/1, B/3, C/2.

Type d'attaque : A/épée longue ; B/hache à main ; C/épée.

Dé de coups : en fonction des armes.

Points d'expérience : A/5, B/40, C/25.

**Dans la salle d'où sont sortis les goblins**

Un dortoir avec 8 lits et, sous chaque lit, un coffre en bois. Dans chaque coffre, 3 pièces d'or (la paye mensuelle des goblins).

**Salle 2**

Une porte piégée. Si on ne prend pas la précaution de désamorcer le piège, il explose quand on ouvre la porte, provoquant de 1 à 4 points de coups.

A l'intérieur, un chat sauvage géant saute sur le premier arrivant. Il a l'initiative et commence par donner des coups de griffes, au premier tour ; au deuxième tour, il mord.

Classe d'armure : 7.

Points de vie : 3.

Dé de coups : pour les griffes : de 1 à 4 ; pour la morsure : de 1 à 6.

Sur la droite se trouve un coffre en bois, sans serrure. En face, une porte sans serrure, avec une poignée. A l'intérieur du coffre, un parchemin indiquant : « Noire est l'entrée, noire est la sortie, mais d'abord il faut prendre clé rouge que Méchante garde pour punir favori. »

En face, la porte s'ouvre sans problème. On arrive dans une petite pièce rectangulaire. Sur le mur, une tenture représentant une très jolie femme blonde dans un costume de magicienne et tenant en laisse un petit cube gélatineux à plusieurs couleurs. Autour de son cou, un collier au bout duquel pend une clé rouge.

Derrière la tenture, un passage secret. Si les aventuriers cherchent à le découvrir, le Maître du Donjon, sans se faire voir, tire un dé à 20 faces : de 1 à 11, il ne le découvre pas ; 12 et au-dessus, il le découvre.

**Salle 3**

Une porte d'entrée sans piège, qui s'ouvre avec une serrure sans piège.

A l'intérieur, 3 coffres en bois. Un à gauche (le A), un en face (le B) et un à droite (le C).

**Coffre A**

Un piège dans la serrure, déclenchant une trappe qui s'ouvre dans le sol. La trappe est peu profonde, mais celui qui y tombe prend quand même 1 point de coup. A l'intérieur du coffre, un sac contenant une pierre précieuse d'une valeur de 200 pièces d'or et une fiole d'antipoison (une dose).

**Coffre B**

Un piège qui déclenche une trappe, elle aussi peu profonde, mais 1 point de coup pour celui qui y tombe. A l'intérieur du coffre, quatre petites croix en bois sculpté.

**Coffre C**

Une aiguille empoisonnée dans la serrure et, à l'intérieur, une fiole contenant de l'eau bénite.

**Sortie sur couloir Nord**

Le couloir fait un coude et on pénètre dans le couloir Est. Au détour du couloir Est, un jet de dé pour voir s'il y a un monstre errant.

De 1 à 10, pas de monstre errant ; de 11 à 20, un monstre errant se trouve nez à nez avec les aventuriers. Il s'agit d'un rat géant.

Classe d'armure : 9.

Points de vie : 2.

Type d'attaque : griffes et morsure.

Dé de coups : 1 à 6 pour la morsure, 1 à 4 pour les griffes.

Points d'expérience : 40.

Il faut jeter un dé pour savoir qui a l'initiative : de 1 à 3, c'est le rat qui commence à mordre ; de 4 à 6, c'est l'aventurier qui commence à frapper. Si le rat attaque, il commence à mordre avant de pouvoir griffer.

**Couloir Est**

Au milieu, une trappe qui provoque 2 points de coups pour ceux qui y tombent. Le couloir peut contenir deux personnes de front (faire préciser l'ordre de marche).

**Couloir 4, sur la gauche**

Au fond, un mille-pattes géant monte la garde devant une porte.

Classe d'armure 7.

Points de vie : 4.

Dé de coup : s'il mord, il provoque la paralysie pendant 4 tours (soit une séance de combat avec 4 assauts et 4 défenses). Pour savoir s'il touche, jeter un jet de protection pour chaque aventurier. Le couloir qui mène à lui peut contenir deux hommes de front. Le mille-pattes peut être attaqué par deux guerriers à la fois.

**Salle 5**

La porte ne comporte pas de piège : elle s'ouvre facilement et introduit dans la pièce 5. C'est une sorte de cimetière ou salle de gisants, avec des catafalques. Ils sont recouverts d'une pierre tombale. Il y en a quatre, trois avec une

croix dessus et un avec un blason. Au fond de cette salle rectangulaire, une salle de forme semi-circulaire. Une grille en fer rouillée empêche d'y pénétrer. A l'intérieur se trouve une pierre tombale sur laquelle repose une femme jeune peut-être endormie, en tout cas en parfait état de conservation. C'est la jeune femme dont le portrait était tissé sur la tenture de la salle 2, et dessinée sur le tableau de la salle 7. Elle porte une clé rouge suspendue à un collier en or.

1) Si les aventuriers décident d'ouvrir les tombes : dans les 3 tombes avec croix se trouvent des squelettes qui jailliront immédiatement, épée à la main.

- Squelette A : il a une ceinture de fils d'or avec un gros saphir sur le devant : valeur 200 pièces d'or.

Classe d'armure : 7 ; points de vie : 1 ; type d'attaque : épée longue ; dé de coups : 1 à 6.

- Squelette B : il a un diadème d'or serti d'un gros rubis ; valeur 300 pièces d'or.

Classe d'armure : 7 ; points de vie : 1 ; type d'attaque : épée longue ; dé de coups : 1 à 6.

- Squelette C : il a un médaillon en or avec un diamant en son milieu : valeur 300 pièces d'or.

Classe d'armure : 7 ; points de vie : 1 ; type d'attaque : épée longue ; dé de coups : de 1 à 6.

2) Si les aventuriers ne soulèvent pas les pierres tombales, ce sont les pierres qui se soulèveront d'elles-mêmes lorsque les aventuriers passeront près du catafalque sans croix.

Dès que les squelettes seront abattus, le problème sera constitué par le dernier catafalque, dont la pierre tombale commencera lentement à glisser pour laisser le passage à un vampire.

Classe d'armure : 7 ; points de vie : 3.

Les croix le tiennent à distance, si nécessaire, les aventuriers ont l'initiative pour attaquer, que leurs coups portent ou non ; ensuite, c'est au tour du vampire de sauter sur la victime pour la mordre, ce qui nécessite un jet de protection pour la personne attaquée. Si le vampire réussit à mordre, la victime mettra 10 tours avant de mourir, à moins de trouver une fiole d'antipoison. Pour tuer le vampire, il faut lui enfoncer une épée, un pieu ou une dague dans le cœur.

Une fois le vampire tué dans ses poches on trouve une clé toute rouillée.

Cette clé ouvre la grille qui enferme la jeune femme endormie. « Méchante » est le nom de ce monstre féminin. Elle aussi est vampirisée, elle a deux longues dents visibles si elle sourit. Elle se réveille si on essaye de lui prendre la clé rouge qui est suspendue à son cou.

Classe d'armure : 7 ; points de vie : 3 ; type d'attaque : une morsure empoisonnée.

L'attaqué pourra faire un jet de protection, sinon il sera mordu et mourra en 10 tours, à moins de trouver une fiole d'antipoison.

Pour tuer le vampire, il faut lui enfoncer un pieu dans le cœur.

Une autre possibilité pour récupérer la clé consiste à s'approcher d'elle à plusieurs, chacun avec sa croix tendue en avant ; deux la retiennent par les bras

tandis qu'un troisième lui cache le visage pour éviter qu'elle ne morde celui ou celle qui essayera de s'emparer de la clé. Une fois la clé prise, grâce aux croix elle sera en arrière et il ne restera qu'à l'enfermer derrière sa grille grâce à la clé rouillée.

**Couloir Sud et cuisine**

La porte s'ouvre sans problème. La serrure est sans piège. Ce couloir conduit à une grande pièce rectangulaire, une cuisine. Deux rats géants attaquent les aventuriers suivant leur ordre de marche.

Classe d'armure : 9 ; points de vie : A/2, B/3 ; type d'attaque : 1 morsure ; dé de coups : 1 à 6, de 1 à 4 pour les griffes.

Les aventuriers ont l'initiative car les rats étaient en train de manger.

Au fond de la salle, en face, une porte en bois fermée. Pas de piège. Elle donne sur la salle 6.

**Salle 6**

Un couloir ouvrant sur une pièce rectangulaire. Une pièce d'armes avec des râteliers aux murs. Un banc avec 3 kobolts endormis qui se réveillent.

Classe d'armure : 7, points de vie : A/2, B/3, C/2 ; dé de coups : A) une épée courte, B) un fléau d'arme, C) une hache à main.

Dans leur poche : A) une gemme de 100 pièces d'or, B) un sac contenant 50 pièces d'or, C) une fiole contenant de l'antipoison (une dose).

Au fond de cette salle, une porte sans piège, qui donne sur la salle 7.

**Salle 7**

Un couloir ouvrant sur une salle rectangulaire. Sur la droite, un tableau sur un chevalet. A gauche, un coffre en bois et, devant, un couloir. Au fond, à gauche, une énorme toile d'araignée sur laquelle une araignée géante commence à descendre vers les aventuriers.

Classe d'armure : 6 ; points de vie : 6 ; type d'attaque : une morsure ; dé de coups : de 1 à 6. Si le 6 sort, l'araignée peut jeter son poison. L'aventurier qui sort le 6 doit faire un jet de protection contre le poison (voir tableau des jets de protection par type d'aventurier).

L'aventurier qui reçoit la morsure empoisonnée met 10 tours avant de mourir, à moins de disposer d'un antipoison.

Le tableau représente une jeune femme très jolie, blonde, en habit de magicienne, tenant en laisse un petit cube gélatineux à plusieurs couleurs. Autour de son cou pend un collier sur lequel est suspendue une clé rouge. En haut du tableau est inscrit en lettres d'or : « Méchante et Favori ».

Dès que l'on crochète la serrure du coffre en bois, une trappe s'ouvre dans le sol. Elle est peu profonde mais provoque 2 points de coups sur celui ou ceux qui y tombent.

A l'intérieur du coffre, une fiole d'antipoison, une croix en or (valeur : 50 pièces d'or) et une fiole d'eau bénite.

La toile d'araignée masque un couloir qui donne sur la salle 9.

**Salle 9**

Il s'agit d'une bibliothèque. Les murs sont couverts de livres. Au milieu, une

petite table sur laquelle est posé un livre fermé. La couverture présente des couleurs très attirantes. Ce livre est magique : c'est un solarius.

Le premier qui l'ouvre se trouve hypnotisé par le charme du livre pendant plusieurs tours, selon son niveau d'intelligence : un aventurier ayant un score d'intelligence de 3 à 6 sera hypnotisé pendant 2 tours de jeu (c'est-à-dire le temps de visiter une pièce sans monstre, ou le temps de 2 aller-retour de combat, soit 1 attaque et 1 défense par tour).

Si le score d'intelligence est de 7 à 10 : 3 tours ; de 11 à 14 : 4 tours ; de 14 à 18 : 5 tours.

Après que le charme s'est éteint, le solarius révèle son message.

« Noir pour l'entrée,
noir pour la sortie,
au noir correspond le noir,
au rouge le rouge.
Méchante elle est,
mais seule possède le rouge
qui ouvre le rouge,
qui possède le noir
qui ouvre le noir.
Elle repose depuis que Favori a avalé le noir, noir qui procure liberté. »

Sur la gauche, un couloir ; au fond, un passage secret. Le couloir mène à la salle 8, le passage à la salle 13.

**Passage secret 10**

Rien.

**Salle 8**

Une pièce circulaire, avec trois statues en pierre sur leur socle assez bas.

La statue A se trouve à gauche de l'entrée qui mène à la salle 9, la statue B à droite, la C à droite de la B et d'une grille en fer rouge qui donne sur un couloir. Les statues sont immobiles tant que les aventuriers ne sont pas arrivés au centre de la pièce. A ce moment-là elles s'animent toutes les trois et frappent ceux qui sont à leur portée.

Classe d'armure : 3 ; points de vie : A/3, B/4, C/2 ; type d'attaque : chaque statue dispose d'une épée longue ; dé de coups : suivant l'arme. La C a une épée magique qui donne droit à + 2 sur son dé de coups. Cette épée magique peut être récupérée après la « mort » de la statue.

De cette salle 8 partent 4 couloirs :

— celui qui mène à la bibliothèque, salle 9 ;

— celui qui mène à la salle 5 (prendre le descriptif de la salle 5 : le cimetière) ;

— celui qui est fermé par une grille en fer rouge. On aperçoit une masse gélatineuse rouge, derrière ;

— une porte en bois, fermée avec une serrure sans piège, qui mène au couloir 11.

**Couloir et ramification 11**

La serrure est sans piège. C'est un couloir d'où part un autre couloir qui mène à une pièce en longueur, où séjournent 3 zombies.

Ils peuvent être tenus à l'écart par un sort de protection contre le mal.

Ils peuvent être blessés par de l'eau bénite qui porte des points de coups comme un projectile enflammé, c'est-à-dire de 1 à 4.

Classe d'armure : 8 ; points de vie : 2 ; type d'attaque : A/ une dague, B/ un marteau, C/ une épée longue ; dé de coups : suivant l'arme.

Trésors dans leur poche : A/ une gemme de 100 pièces d'or, B/ une gemme de 200 pièces d'or, C/ une gemme de 150 pièces d'or.

**Salle 12**

Cette salle est presque totalement occupée par un énorme cube gélatineux de couleur. Il est translucide et tremblote comme de la gelée. Chacune de ses faces a une dominante de couleur. La face présentée en premier est rouge. Dès qu'une face est anéantie, le cube en présente une autre. Il y a juste assez de place pour passer sur les côtés du cube, pour l'attaquer à plusieurs.

Pour frapper, la gélatine prend la forme d'une massue au niveau de l'aventurier à frapper.

Classe d'armure : 8 ; points de vie : 8 ; type d'attaque : coups comme une massue. (A noter que le monstre à toujours l'initiative du premier coup.) Dé de coups : 1 à 6 + 1 point.

Une fois le monstre tué, il se met à se dissoudre sous forme d'eau de couleur qui s'évacue par un trou du sol. Une fois qu'il a été complètement évacué, ne reste alors qu'une clé noire et brillante sur le sol. On aperçoit un couloir qui mène à la salle 13.

**Salle 13**

L'autel.

C'est la dernière pièce du Donjon. Elle est circulaire. Au milieu, un autel sur lequel sont disposés divers objets. De dessous l'autel jaillira un homme-lézard.

Classe d'armure : 5 ; points de vie : 3 ; type d'attaque : une lance ; dé de coups : 1 à 6.

Sur l'autel, une fiole d'antipoison, un anneau qui, une fois passé au doigt, donne une protection contre la morsure du serpent (il protège du poison du serpent mais pas des autres poisons).

Un coffre contenant 500 pièces d'or, une couronne sertie de 3 gros diamants : valeur 400 pièces d'or.

Derrière l'autel, au fond de la pièce, se trouve une cage noire, semblable à celle qui était située à l'entrée du Donjon.

C'est une pièce de téléportation.

Pour l'ouvrir, il faut la clé qui se trouvait dans le ventre de Favori, le cube gélatineux. Une fois à l'intérieur, et après avoir refermé la porte à clé et retiré la clé de la serrure, les personnages qui s'y trouvent sont téléportés dans la cage noire de l'entrée du Donjon. Avec la clé gardée en main, ils peuvent ouvrir la porte et se trouvent prêts à sortir du Donjon.

Ils regagnent l'embarcadère. Pas de monstre pendant la traversée du lac.

Ils peuvent soit se diriger vers les landes désertiques de Lambour, soit repartir vers le bourg de Coberg. Selon le chemin qu'ils emprunteront, ils peuvent retomber sur les monstres qu'ils n'avaient pas rencontrés à l'aller.

## TABLEAU RÉCAPITULATIF DES MONSTRES ET TRÉSORS

"Château du lac de Maldoror"

| Type de monstres | Points de vie | Monstres tués (faire une croix) | Points d'expérience acquis | | Liste des trésors à récupérer | Leur montant en pièces d'or | Trésors récupérés |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Orque A | 3 | | 40 | | Orque A | 3 p.o. | |
| Orque B | 1 | | 5 | | Orque B | 3 p.o. | |
| Orque C | 3 | | 40 | | Orque C | 3 p.o. | |
| Korrigan A | 3 | | 40 | | Korrigan A | 4 p.o. | |
| Korrigan B | 2 | | 25 | | Korrigan B | 4 p.o. | |
| Pieuvre géante | 4 | | 75 | | | | |
| | | | | | **Salle A :** | | |
| | | | | | dortoir des Goblins | 8 fois 3 p.o. | |
| **Salle 1 :** | | | | | | | |
| Goblin A | 1 | | 5 | | | | |
| Goblin B | 3 | | 40 | | | | |
| Goblin C | 2 | | 25 | | | | |
| **Salle 2 :** | | | | | | | |
| Chat sauvage géant | 3 | | 40 | | dans le coffre | | 1 parchemin |
| | | | | | **Salle 3 :** | | |
| | | | | | Coffre A | 200 p.o. | 1 fiole d'antipoison |
| | | | | | Coffre B | | 4 croix |
| | | | | | Coffre C | | 1 fiole d'eau bénite |
| **Couloir Nord :** | | | | | | | |
| Rat géant | 2 | | 25 | | | | |
| **Couloir 4 :** | | | | | | | |
| Mille-pattes géant | 4 | | 75 | | | | |
| **Salle 5 :** | | | | | | | |
| Squelette A | 1 | | 5 | | Squelette A | 1 ceinture de 200 p.o. | |
| Squelette B | 1 | | 5 | | Squelette B | 1 diadème de 300 p.o. | |
| Squelette C | 1 | | 5 | | Squelette C | 1 médaillon de 300 p.o. | |
| Vampire | 3 | | 40 | | Vampire | | 1 clé pour ouvrir la porte à "Méchante" |
| Vampiresse "Méchante" | 3 | | 40 | | Vampiresse "Méchante" | | la clé rouge qui ouvre la porte à Favori |

| Type de monstres | Points de vie | Monstres tués (faire une croix) | Points d'expérience acquis | Liste des trésors à récupérer | Leur montant en pièces d'or | Trésors récupérés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Couloir Sud et cuisine :** | | | | | | |
| Rat géant A | 2 | | 25 | | | |
| Rat géant B | 3 | | 40 | | | |
| **Salle 6 :** | | | | | | |
| Kobolt A | 2 | | 25 | Kobolt A | 1 gemme de 100 p.o. | |
| Kobolt B | 3 | | 40 | Kobolt B | 50 p.o. | |
| Kobolt C | 2 | | 25 | Kobolt C | | 1 fiole d'antipoison |
| **Salle 7 :** | | | | | | |
| Araignée géante | 6 | | 275 | Coffre | 50 p.o. | 1 fiole d'antipoison<br>1 croix en or<br>1 fiole d'eau bénite |
| **Salle 8 :** | | | | | | |
| 3 statues animées A | 3 | | 40 | Statue C | | 1 épée magique (+ 2 pts) |
| B | 4 | | 75 | | | |
| C | 2 | | 25 | | | |
| | | | | **Salle 9 :** | | 1 solarius |
| **Couloir et ramification 11 :** | | | | | | |
| 3 zombies A | 2 | | 25 | Zombie A | 1 gemme de 100 p.o. | |
| B | 2 | | 25 | Zombie B | 1 gemme de 200 p.o. | |
| C | 2 | | 25 | Zombie C | 1 gemme de 150 p.o. | |
| **Salle 12 :** | | | | | | |
| Cube gélatineux | 8 | | 420 | Cube gélatineux | | une clé pour sortir |
| **Salle 13 :** | | | | | | |
| Homme-lézard | 3 | | 40 | | 500 p.o.<br>1 couronne de 400 p.o. | 1 fiole d'antipoison<br>1 anneau de protection contre la morsure du serpent |

Soit
si tous les monstres sont abattus : 1635 points d'expérience
si tous les trésors sont récupérés : 2591 pièces d'or

et 4 fioles d'antipoison
2 fioles d'eau bénite
5 croix
1 solarius
1 épée magique (+ 2 pts)
1 anneau de protection contre le serpent

## EXEMPLE DE FONCTIONNEMENT DU DONJON DE MALDOROR

**Les aventuriers** — Nous franchissons la porte d'entrée du Donjon.

**M D** — Bien, placez-vous. Vous venez d'entrer dans une pièce circulaire (A sur le plan). A droite, vous voyez une porte en bois, elle est fermée ; à gauche, une autre porte ; sur la droite, une grande cage en fer de couleur noire, fermée. Que faites-vous ?

**Les aventuriers** — Nous décidons d'aller vers le nord, la porte de gauche.

**M D** — Placez-vous, et indiquez-moi ce que vous faites.

**Porte-parole** — Le voleur cherche s'il y a une trappe ou un piège sur la serrure.

**M D** — Il n'en trouve pas.

**Porte-parole :** Nous ouvrons la porte et entrons.

**M D** — Qui entre le premier ? Placez vos figurines dans l'ordre de marche.

**Porte-parole** — Le guerrier humain est en avant, suivi du voleur, du clerc, du magicien et du guerrier nain.

**M D** — Bien. Le guerrier, que fais-tu ?

**Guerrier** — Je tourne le bouton de la porte et la pousse avec mon pied. J'ai l'arme au poing.

**M D** — Sage précaution, car un objet lourd vient de tomber du dessus de la porte et passe à 2 centimètres de ton pied, heureusement que ce n'est pas ta tête !

**Guerrier** — Je déplace le bloc et nous entrons.

**M D** — Placez-vous dans la pièce.

**Porte-parole** — Que voyons-nous ?

**M D** — Un long couloir, avec déjà une porte fermée sur la droite.

**Porte-parole** — L'elfe magicien regarde avec son infravision. Que voit-il ? Il procède aussi à la recherche des trappes.

**M D** — Sur ce couloir donnent 3 portes sur la droite. Il ne voit pas de pièges.

**Porte-parole** — On décide d'aller explorer la première pièce à droite ; le voleur recherche les pièges sur la porte.

**M D** — Il n'y en a pas. Du reste, elle n'est pas fermée à clé.

**Porte-parole** — On entre.

**M D** — Vous vous trouvez dans une pièce rectangulaire avec une grande table au milieu et des tabourets autour, des restes d'un repas sur la table. Une forte odeur de pourriture. Une porte sur la gauche et une en face. Placez-vous, que je voie vos positions.

**Porte-parole** — Le guerrier nain, un peu en avant, hache au poing. Derrière lui, les autres, et le guerrier humain ferme la marche.

**M D** — La porte de gauche s'ouvre brusquement et un goblin, épée à la main, assaille le guerrier nain. Le goblin a l'initiative de la surprise. Il frappe le guerrier nain. La classe d'armure du nain est de 4, je jette un dé à 20 faces pour voir si le goblin touche ou non son adversaire. Il faut un 15 pour toucher le nain. Je fais un 13, manqué.

C'est au nain de frapper. La classe d'armure du goblin est de 6, il faut un 13 au nain pour que son coup porte sur le goblin. Il fait un 14, et touche le go-

blin. Le nain a une hache à la main, qui fait de 1 à 6 points de coups. Le nain lance un dé à 6 faces : résultat = 3. Il provoque 3 points de coups au goblin dont le total de points de vie est de 1 point. Le goblin est donc archi-mort.

Un autre goblin passe par la porte, il a une classe d'armure de 6 et 3 points de vie. Son arme est une hache à main. Pendant le tour précédent, le guerrier humain a prévenu le Maître du Donjon qu'il s'approche du lieu de combat. Mais pour le moment le goblin B a l'initiative sur le nain. Il frappe le nain et lance un dé à 20 faces par l'intermédiaire du Maître du Donjon pour savoir si son coup porte ou non. Il doit faire un 15 ; il fait 18, il touche le nain. Le Maître du Donjon lance un dé à 6 faces pour voir le dégât que va provoquer la hache à main du goblin qui frappe de 1 à 6 coups (voir le tableau des armes). Résultat = 4 points de coups pour le nain. Il a 5 points de vie. Il ne lui en reste plus qu'un après cet assaut très dur. Il est fortement ébranlé, c'est à lui de frapper. Il tire un dé à 20 faces : 7. Il manque donc son coup. Le goblin va frapper le guerrier humain qui a eu le temps d'arriver. Il doit faire un 12 sur la classe d'armure de 4 du guerrier humain. Il fait 11, manquant son coup. Le guerrier tire un dé à 20 faces pour savoir si à son tour il touche le goblin : résultat = 5, il a donc réussi son coup. Il tire un dé à 6 faces pour voir le dégât provoqué par son épée longue. Résultat = 4. Le goblin qui avait 3 points de vie vient de prendre 4 points de coups, plus qu'il n'en peut supporter. Il est mort.

Arrive le goblin C. Il frappe le guerrier humain alors que le nain s'est retiré à l'écart. Il devra faire 14 pour toucher le guerrier, le Maître du Donjon tire un dé à 20 faces pour son goblin : résultat = 8. Manqué. Le guerrier frappe à son tour. Il doit faire 13 et fait 14, tire le dé de dommage. Résultat = 2. Le goblin ayant 2 points de vie, après ces 2 points de coups il est mort.

Le clerc propose de faire un soin revitalisant au guerrier nain. Il lui impose les mains. On sait que ce soin procure de 1 à 6 points de soin + 1. Le clerc lance un dé à 6 faces pour savoir de combien il va revitaliser le guerrier nain. Résultat = 6 (+ 1) = 7.

Le clerc procure donc 7 points de soin mais le nain avait précédemment 5 points de vie. Comme il ne peut en récupérer plus que ce total de départ, il n'en recevra qu'à concurrence de ses points de vie, soit 5. Le revoilà sur pied.

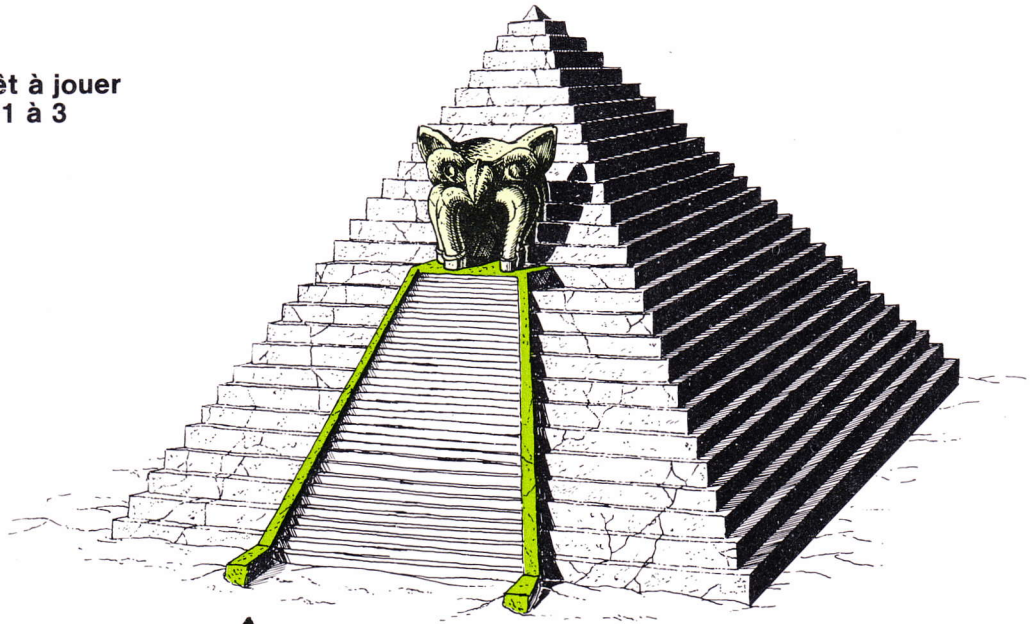
Mais il ne peut plus recevoir de soin de la part du clerc avant le lendemain. Il devra donc se montrer particulièrement prudent.

etc.

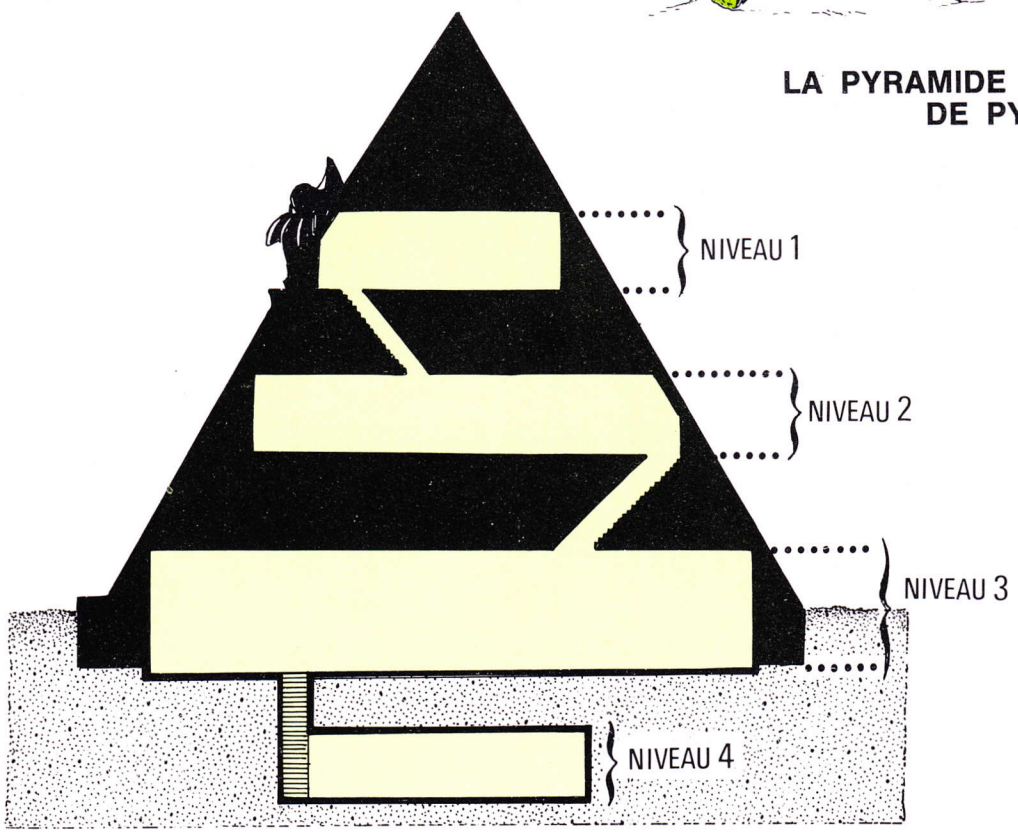
## LA FIN DE L'AVENTURE

Si les aventuriers ne se sont pas entretués à la fin du Donjon pour récupérer une part plus importante des richesses et objets magiques trouvés, faire le calcul des richesses et points d'expérience et le partage, qui seront notés sur la feuille de chaque personnage.

**Donjon prêt à jouer de niveau 1 à 3**



## LA PYRAMIDE MAUDITE DE PY



# LA PYRAMIDE MAUDITE DE PY

On y accède par un immense escalier qui s'engouffre dans la gueule d'un sphinx sculpté.

A l'entrée, un sphinx vivant pose une question :

— Comment s'appelle cet endroit ?

(Réponse : — La pyramide maudite de Py.)

Si les aventuriers se trompent, ils devront combattre le sphinx. Classe d'armure : 65 ; points de vie : 4 ; type d'attaque : morsure (de 1 à 4 points de coups) et griffes (de 1 à 4 points de coups).

**Salle 1**

Un python à sonnette. Classe d'armure : 6 ; points de vie : 2 ; type d'attaque : une morsure empoisonnée si le coup est de 4 ; dé de coups : de 1 à 4. Si le 4 sort, la personne qui risque de recevoir le poison tire un dé de protection (voir tableau par type de personnage).

Une fois le serpent abattu, on aperçoit un sac avec 500 pièces d'or.

Un couloir très étroit mène à la salle 2.

**Salle 2**

Un coffre piégé à l'intérieur. Dès qu'on l'ouvre il commande l'ouverture d'une trappe dans le sol. Celui qui y tombe est pris en aparté par le Maître du Donjon qui lui explique qu'il est resté assommé pour 4 tours dans une salle. Les autres, qui ne l'aperçoivent plus, continuent leur route. Dans le coffre, une clé en acier.

Un couloir conduit à la salle 3.

**Salle 3**

Un coffre avec une trappe (celui ou ceux qui y tombent subissent le même sort que précédemment, ils se retrouvent assommés dans une salle du niveau inférieur, pour 4 tours.

Dans le coffre, un filet de gladiateur et une tiare avec une étoile dorée sur le devant.

Un couloir étroit mène à la salle 4.

**Salle 4**

Un sphinx qui propose une énigme à trois volets :

— Quel est le cri que pousse le cheval ?

(— Il hennit.)

— Le cri que pousse le serpent ?

(— Il siffle.)

— Le cri que pousse l'éléphant ?

(— Il barrit.)

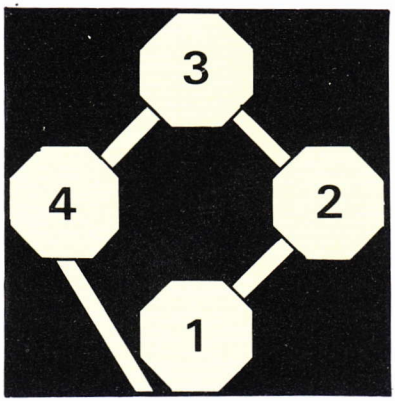
Si les aventuriers répondent à la question, ils peuvent passer. Sinon, ils devront combattre avec le sphinx. Classe d'armure : 5 ; points de vie : 4 ; morsure : 1 à 4 points de coups, et griffes, 1 à 4.

Ils peuvent sortir de cette pièce par un toboggan qui les amène au niveau inférieur, en salle 5. Ils y retrouvent ceux qui étaient tombés dans les trappes des salles 2 et 3. Ils attendent leur réveil (sûrement 1 tour encore).

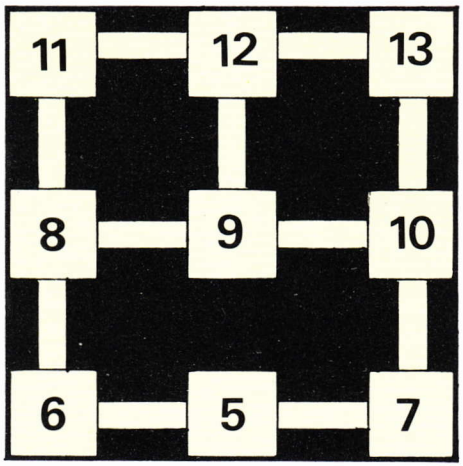
**Salle 5**

Elle est vide. Vers la droite, un couloir qui mène en salle 7, et un couloir étroit vers la gauche qui mène en salle 6.

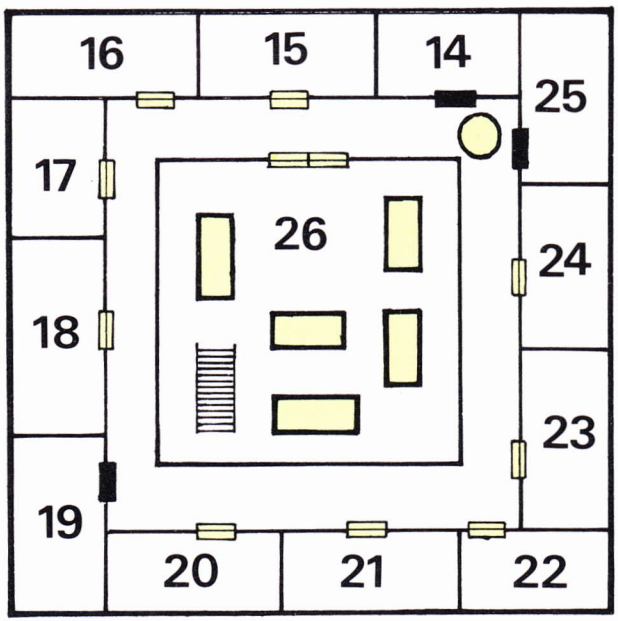
## Plan de la Pyramide de Py



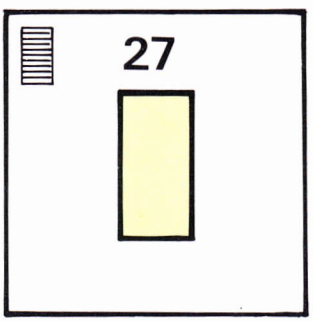

Premier niveau




Deuxième niveau




Troisième niveau




Quatrième niveau

**Salle 6**

Sur le sol, un pentacle. Si les aventuriers marchent dessus, cela fait apparaître un scarabée doré géant. Classe d'armure : 4 ; points de vie : 2 ; type d'attaque : morsure : 1 à 6 + 1.

Après la salle 6, sur la droite, un couloir étroit qui mène en 8.

**Salle 8**

Un sarcophage contenant un squelette qui s'anime. Classe d'armure : 7 ; points de vie : 1 ; type d'attaque : une épée longue, qui frappe de 1 à 6. Au fond du sarcophage, un sac contenant 3 gemmes de 100 pièces d'or chacune.

Deux couloirs, un à droite vers 12 salle 9, et un en face vers la salle 11.

**Salle 9**

Chambre de torture. Un cadavre enchaîné contre le mur. Quelques armes sur le sol : une dague, une lance et un trousseau de clés.

**Salle 11**

Une statue d'un dieu humain à tête d'aigle avec sur la tête un diadème semblable à celui trouvé au début. Une tiare avec une étoile dorée devant.

Si on lui présente la tiare trouvée, il ne s'anime pas. Sinon il s'anime. Classe d'armure : 5 ; points de vie : 3 ; type d'attaque : bec ; dé de coups : de 1 à 4.

Une fois qu'on l'a détruit, on peut lui retirer son diadème.

**Salle 12**

Une trappe au centre de la pièce, qui conduit en salle 14. Ceux qui y tombent sont pris en aparté par le Maître du Donjon qui leur explique qu'ils sont tombés dans une salle où un squelette animé les attend. Classe d'armure : 7 ; points de vie : 1 ; type d'attaque : épée longue ; dé de coups : 1 à 6.

A la suite de la salle 12, un couloir qui mène en salle 13.

**Salle 7**

Sur le sol, un pentacle. Si on marche dessus, il fait jaillir du sol une porte blindée avec serrure. La clé trouvée précédemment peut ouvrir la serrure, sinon une bouche sculptée sur la porte se met à parler et propose une énigme :

— On dit que le rameau d'olivier est le symbole de la paix et le chien celui de la fidélité. Quel est le symbole de la gloire et celui de la force ?

(Réponse : — Le laurier pour la gloire et le lion pour la force.)

Si pas de réponse ou réponse fausse, impossible de passer.

Ensuite, un couloir mène à la salle 10.

**Salle 10**

Une sauterelle géante surprend les aventuriers. Classe d'armure : 4 ; points de vie : 2 ; type d'attaque : un coup (de 1 à 2 ; coups) et une morsure (de 1 à 4).

Sur la gauche, un couloir mène à la salle 9.

En face, le couloir mène à la salle 13.

**Salle 13**

Un sphinx garde le toboggan qui permet d'accéder à l'étage inférieur. Il propose une énigme à résoudre en échange du droit de passage :

— J'achète mon second avec mon premier, pour le voir à la fin mangé par mon entier.

(Réponse : — La souris.)

Sinon, combat avec le sphinx. Classe d'armure : 5 ; points de vie : 4 ; type d'attaque : morsure : de 1 à 4 coups ; griffes : de 1 à 4 coups.

Le toboggan fait aboutir au coin devant les portes des salles 14 et 25. Ces deux salles n'ont pas de serrure sur la porte.

**Salle 14**

On retrouve ceux des aventuriers qui sont tombés par la trappe de la salle 12, à l'étage supérieur. Si personne ne s'y trouve, il faut combattre le squelette animé. Classe d'armure : 7 ; points de vie : 1 ; type d'attaque : épée longue ; dé de coups : de 1 à 6.

Il y a une fiole d'antipoison dans sa ceinture.

Un couloir, avec trois portes à droite et une porte avec un double battant sur la gauche (salle 26).

**Salle 15**

Un piège empoisonné sur la serrure. A l'intérieur, un petit coffre contenant 4 grosses gemmes d'une valeur de 200 pièces d'or chacune.

**Salle 16**

Une serrure piégée provoque une explosion sur celui qui la crochète. De 1 à 4 points de coups.

Derrière la porte : une harpie. Classe d'armure : 7 ; points de vie : 3 ; type d'attaque : griffes, de 1 à 4.

Dans sa ceinture, un anneau qui, si on le passe au doigt, rend invisible.

**Salle 17**

Serrure piégée qui provoque 2 points de coups. A l'intérieur, une table sur laquelle se trouve une coupe contenant 7 boules en bois numérotées de 1 à 7.

Une fois prises en main par un personnage, elles révèlent les possibilités au cerveau de celui-ci.

N° 1 : paralyse le personnage qui vient de la prendre pendant 2 tours.

N° 2 : donne un + 2 sur le dé de coups pendant 2 tours, dès qu'elle sera prise en main une seconde fois.

N° 3 : rend invisible pendant 2 tours dès qu'elle sera prise en main une seconde fois.

N° 4 : charme les animaux pendant 2 tours, dès qu'elle sera prise en main une seconde fois.

N° 5 : éloigne les morts-vivants pendant 2 tours dès qu'elle sera prise en main.

N° 6 : retarde la mort par poison de 2 tours supplémentaires.

N° 7 : provoque un écoulement d'eau qui peut combler une pièce de 20 $m^3$ pendant 2 tours.

**Salle 18**

Piège empoisonné dans la serrure. A l'intérieur de la pièce, un solarius, livre attrayant qui charme celui qui l'ouvre pendant 2 tours. Au bout des 2 tours, il révèle son message :

« Le cinquième permet de descendre vers la richesse et la liberté, et sache, aventurier, que le présent jour porte un nom que tu rechercheras. »

**Salle 19**

Une porte qui s'ouvre sans serrure. A l'intérieur un monstre imitateur, qui a la forme d'une jolie aventurière guerrière. Dès qu'un personnage lui tourne le dos, elle le frappe de son épée. Les autres peuvent l'attaquer dès qu'elle a révélé son caractère et ses intentions.

Classe d'armure : 6 ; points de vie : 4 ; type d'attaque : une épée à 2 mains ; dé de coups : voir tableau des armes.

Une fois morte, on trouve dans sa sacoche une fiole d'antipoison et une petite chose gluante et sucrée enveloppée dans un papier transparent. C'est un bonbon pour sphinx (pour l'amadouer).

**Salle 20**

Une aiguille empoisonnée dans la serrure. A l'intérieur de la pièce, un coffre contenant 500 pièces d'or.

**Salle 21**

Une explosion : 2 points de coups sur celui qui la reçoit. A l'intérieur, 2 gros korrigans (A et B). Classe d'armure : 5 ; points de vie : A/2, B/4 ; type d'attaque : A/ épée à deux mains, B/ hache à main ; dé de coups : en fonction de l'arme.

Les korrigans ont dans leur poche A/ un parchemin sur lequel le magicien pourra déchiffrer le mot « oiseau » ; B/ une gemme de 300 pièces d'or.

**Salle 22**

L'ouverture de la porte correspond à celle d'une trappe dans le sol, peu profonde, mais qui provoque 2 points de coups. Il faut une corde pour en sortir.

**Salle 23**

La même chose, une trappe dans le sol : 1 point de coups et une corde pour en sortir.

**Salle 24**

Un objet lourd posé sur la porte tombe sur le premier qui entre, à moins que des précautions ne soient prises. 2 points de coups.

A l'intérieur, une moisissure géante s'étale sur le mur du fond. Classe d'armure : 8 ; points de vie : 3 ; type d'attaque : morsure d'acide ; dé de coups : 1 à 8.

Peut être détruite par coups et brûlure.

**Salle 25**

Deux loups géants. Classe d'armure : 7 ; points de vie : 4 ; type d'attaque : morsure (de 1 à 6 coups).

Devant la salle 26, un sphinx qui propose une nouvelle énigme pour entrer.

— Cinq voyelles une consonne
En français composent mon nom
Et je porte sur ma personne
De quoi l'écrire sans crayon.
(Réponse : — L'oiseau.)

Sinon ils sont obligés de combattre avec le sphinx. (Mêmes caractéristiques que les deux précédents.)

**Salle 26**

Salle des morts, contenant 5 sarcophages. Un pentacle sur le sol, devant l'entrée. Si on pose le pied dessus, les 4 sarcophages les plus proches s'ouvrent. Il en sort 4 zombies. Classe d'armure : 8 ; points de vie : 2 ; type d'arme : A/ épée longue, B/ épée courte, C/ hache à main, D/ fléau d'armes.

Le cinquième sarcophage reste fermé.

Il faut le soulever pour voir un escalier qui descend vers la salle 27.

**Salle 27**

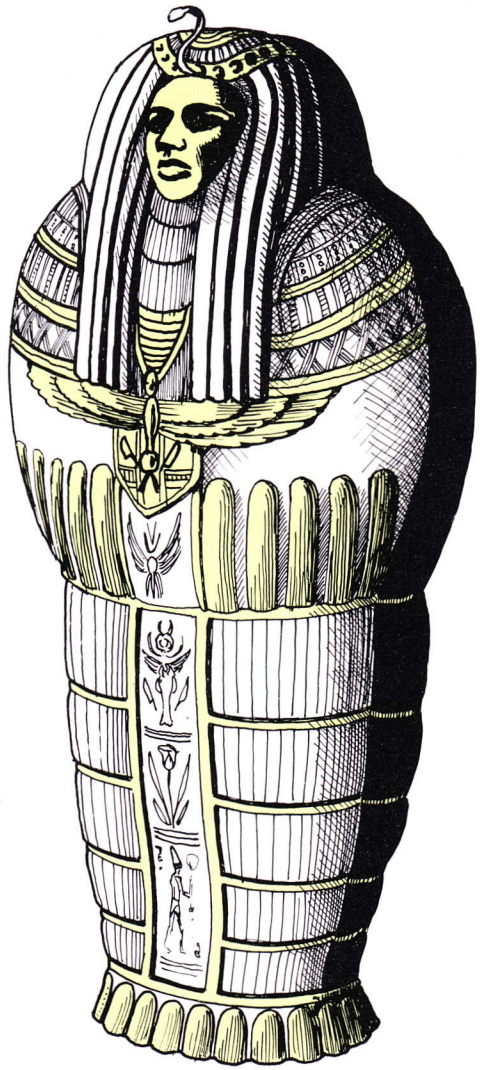
Un nouveau sphinx qu'il faut combattre. Classe d'armure : 5 ; points de vie : 4 ; type d'attaque : une morsure et des griffes (de 1 à 4 pour chaque attaque).

Le cinquième sphinx est assis sur un catafalque assez grand. Voici l'énigme qu'il propose :

— Je fus demain
je serai hier.
(Réponse : — Aujourd'hui.)

Dès que la bonne réponse est donnée, il s'écroule.

A l'intérieur du catafalque, où l'on peut se tenir debout, un sac contenant 10 gemmes de 300 pièces d'or, un bâton magique de détection de la magie et une boule de cristal. Si on regarde à l'intérieur de la boule, on voit la salle d'entrée de la pyramide. S'ils demandent à la boule de les conduire là-bas, ceux qui la regardent se trouvent téléportés à l'entrée de la pyramide.



Faire le tableau récapitulatif des monstres et des richesses et trouver la légende qui incitera les aventuriers à partir pour ce Donjon.

## RENSEIGNEMENTS UTILES

Comme il ne fait aucun doute que ce jeu vous plaît — avant de vous passionner — vous pourrez pour progresser faire l'acquisition de certains ouvrages et notamment :

— le **Players Handbook** destiné aux joueurs ;
— le **Dungeon Masters Guide** pour le Maître du Donjon.

Un maître de Donjon consciencieux pourra aussi consulter :

— le **Monster Manual** qui, comme son nom l'indique, est un recueil de monstres et de leurs possibilités, ainsi que
— **Deities & Demigods** (Dieux et héros, des mythes et légendes en tout genre).

Ces ouvrages sont édités par T.S.R. GAMES, POB 756 LAKE GENEVA Wisconsin, USA.

### OU SE PROCURER LE MATÉRIEL

— Les boutiques du Club Descartes, sur toute la France (liste en écrivant 5, rue de la Baume, 75008 Paris).
— Jeux Thèmes, 9, rue Monceau, 75008 Paris.
— L'Œuf Cube, 5, rue Linné, 75005 Paris.
— Librairie Saint-Germain, 140, boulevard Saint-Germain, 75006 Paris.
— Games Forum des Halles, niveau 2, 1 à 7, rue Pierre-Lescot, 75001 Paris.
— Jeux Actuels, B.P. 534, 27005 Evreux Cedex.
— Et en principe les boutiques spécialisées dans le jeu de société.

### OU JOUER

A Paris :

— Ecole Normale, rue d'Ulm, 75005 Paris (le vendredi soir).
— Bénédictine Game Club, 76, boulevard Haussmann, 75008 Paris. (Deux jeudis par mois à Paris et clubs en province).

En province : pour la prochaine réédition de ce livre, faites connaître votre club en fournissant vos coordonnées à l'auteur, Mathilde Maraninchi, 9, rue Victor-Cousin, 75006 Paris.

### UNE FÉDÉRATION

Fédération française de jeux de simulations stratégiques et tactiques, 150, avenue d'Italie, 75013 Paris. (Regroupe jeux de diplomatie, jeux de rôles, wargames et jeux d'histoire.)

### CRÉER VOTRE CLUB

En contactant la Fédération.

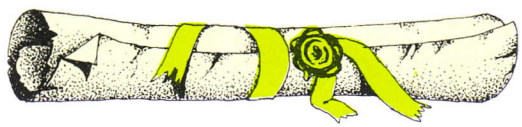
### REVUES SPÉCIALISÉES

*Casus Belli* (revue de la Fédération), 5, rue de la Baume, 75008 Paris. (Sur abonnement.)

*Jeux et Stratégie,* rubriques régulières sur jeux de rôles, et actualités des clubs et championnats. (En kiosques et librairies.)

# TABLE DES MATIÈRES

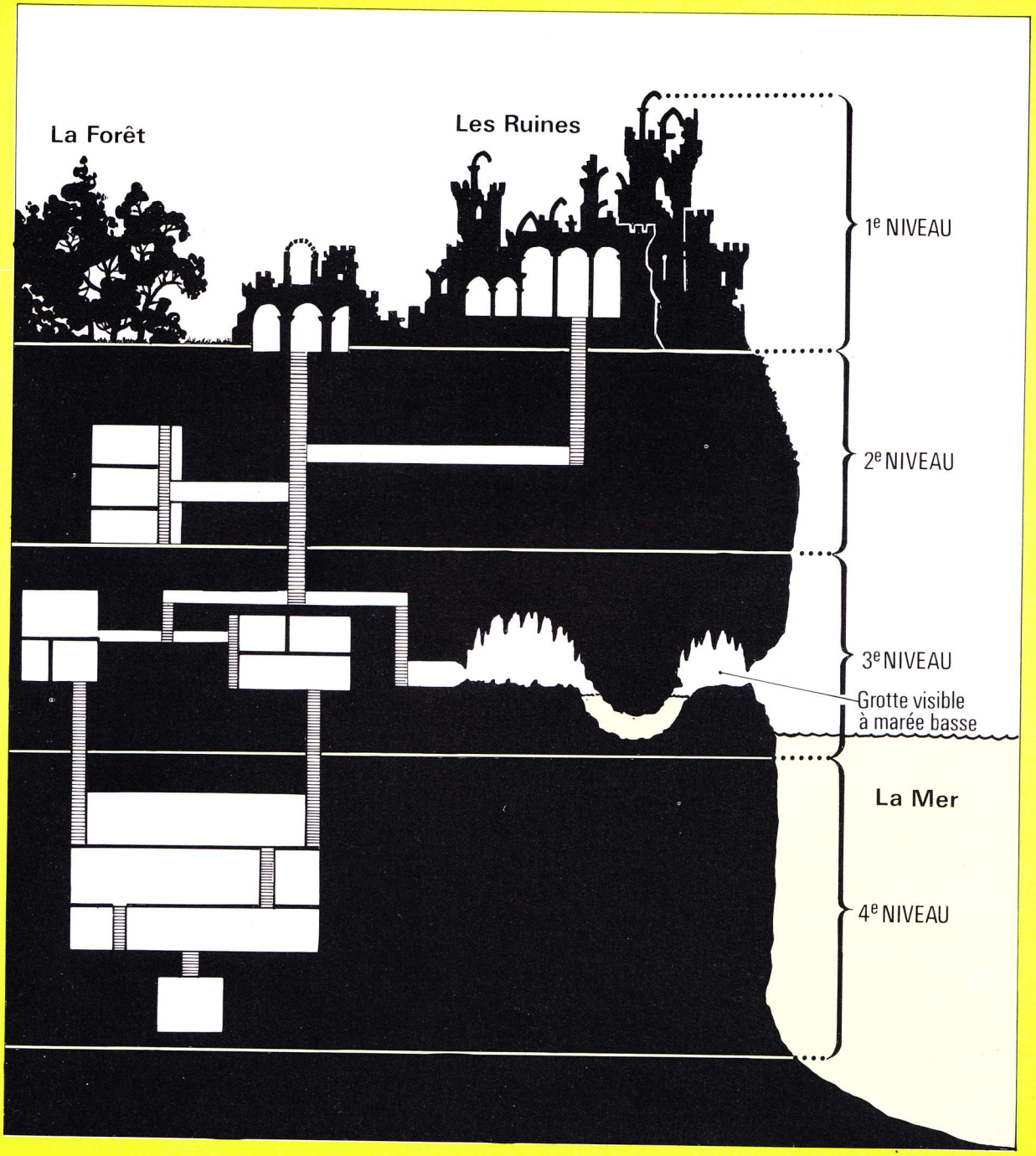

Un nouveau type de jeu de société : le jeu de rôle ..... 3
Le matériel pour jouer ..... 5
Comment se déroule le début du jeu ..... 8
Principes généraux et vocabulaire de base ..... 11
Le but du jeu ..... 14
Les différents types de personnages ..... 15
Alignement des personnages ..... 21
Points de vie ..... 22
Argent et équipement ..... 23
Les sorts ..... 31
Niveau d'expérience ..... 39
Modification des scores de capacités, bonus et malus ..... 42
Comment créer son personnage ..... 46
Les combats ..... 54
Le temps, la distance, le poids ..... 57
Donjon à compléter, de niveau 1 et 2 : le Château de Glamour ..... 58
Conseils au maître du Donjon ..... 59
Donjon à compléter, de niveau 1 à 3 : les Grottes de l'horreur ..... 72
Donjon prêt à jouer, de niveau 1 : le Château du lac de Maldoror ..... 75
Donjon prêt à jouer, de niveau 1 à 3 : la Pyramide de Py ..... 89
Renseignements utiles ..... 95
Donjon à compléter, de niveau 1 à 4 : la Falaise d'York ..... 97
Donjon à compléter, de niveau 1 à 3 : le Baobab hanté ..... 98
Plan du Château de Maldoror, à découper ..... 99


*Maquette : Michel Bai*

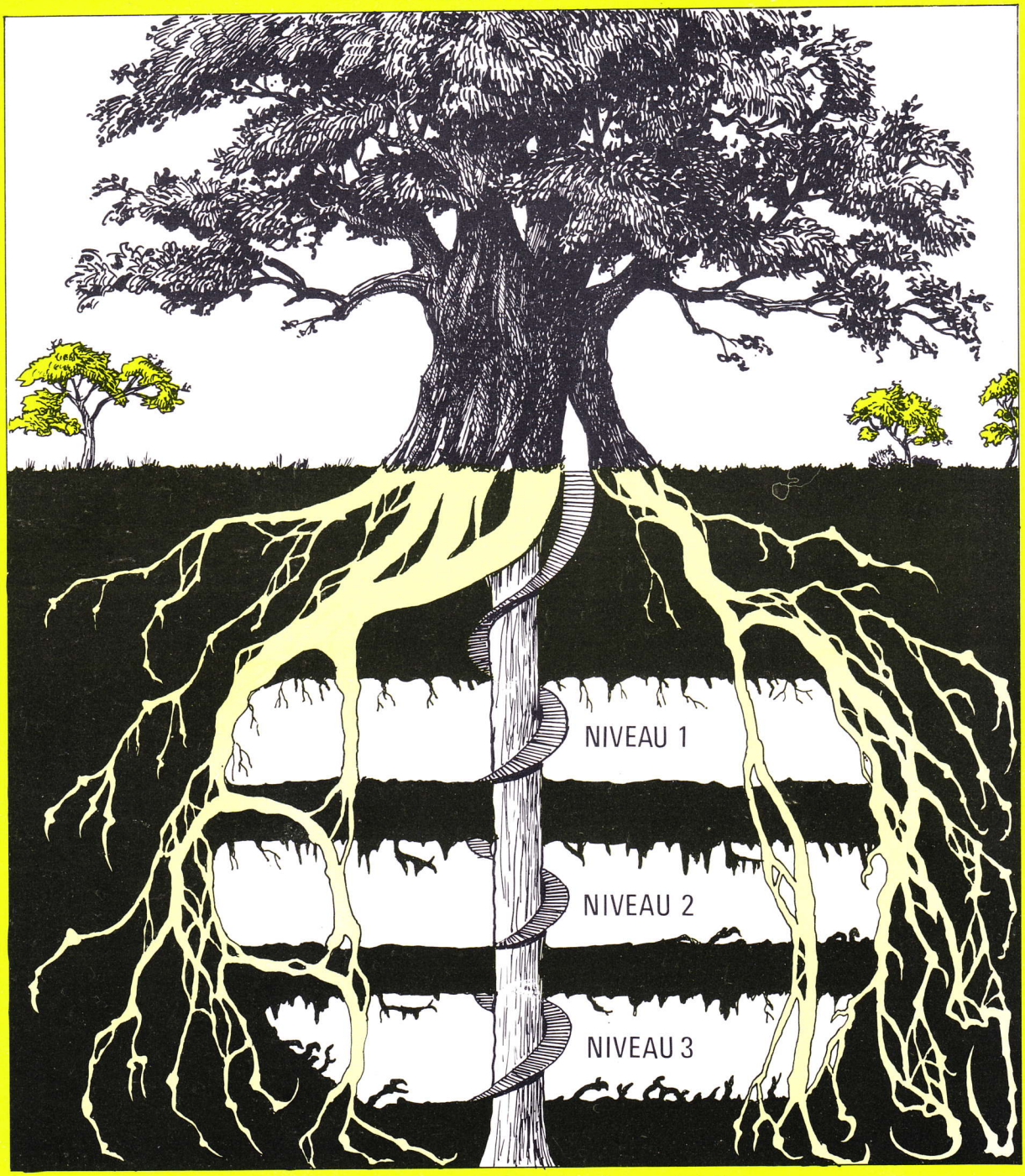
Achevé d'imprimer sur les presses de Bernard Neyrolles - Imprimerie Lescaret, à Paris le 18 mai 1982.
Dépôt légal : 2e trimestre 1982. Numéro d'éditeur : 967.

# LA FALAISE D'YORK

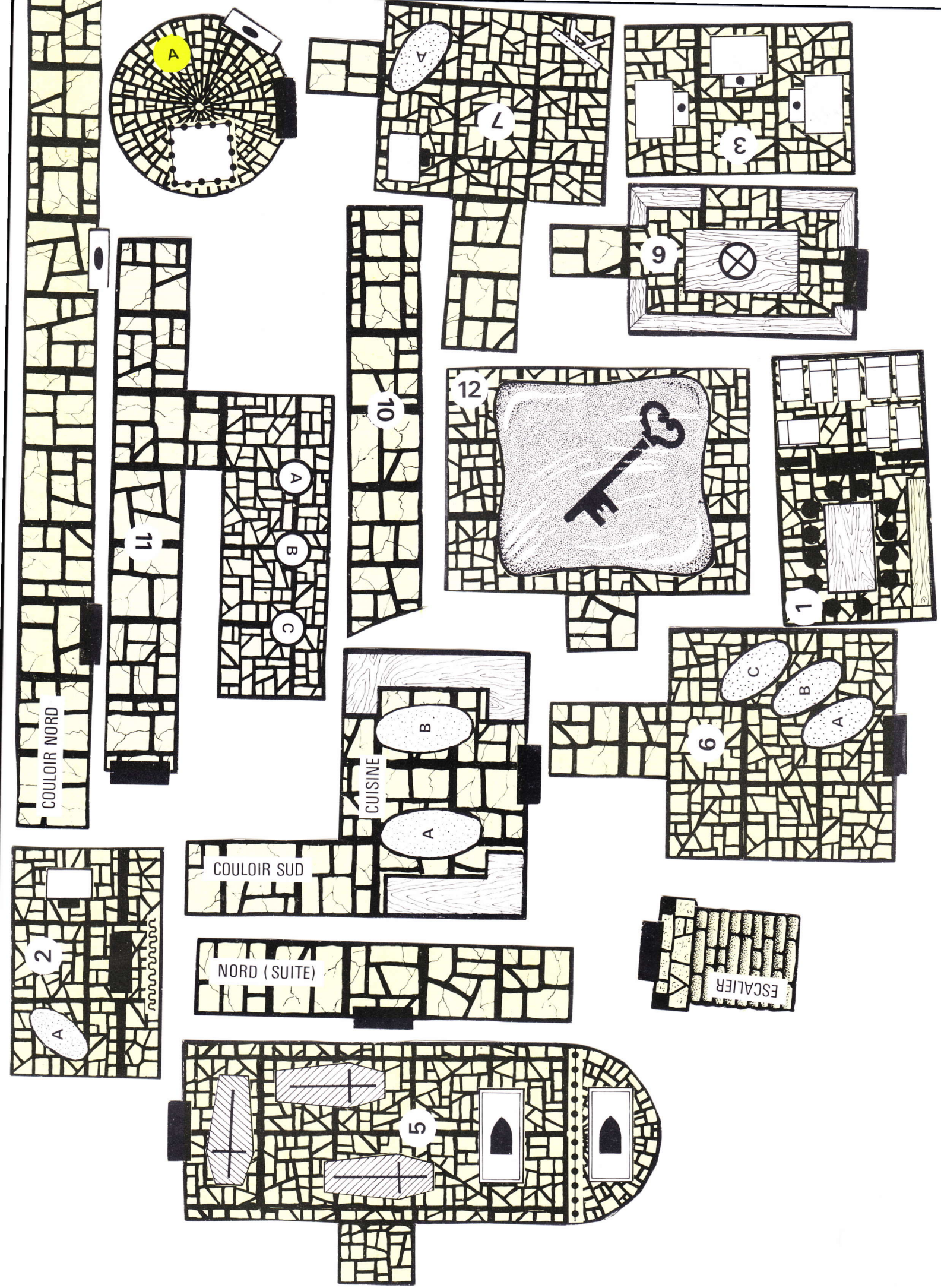


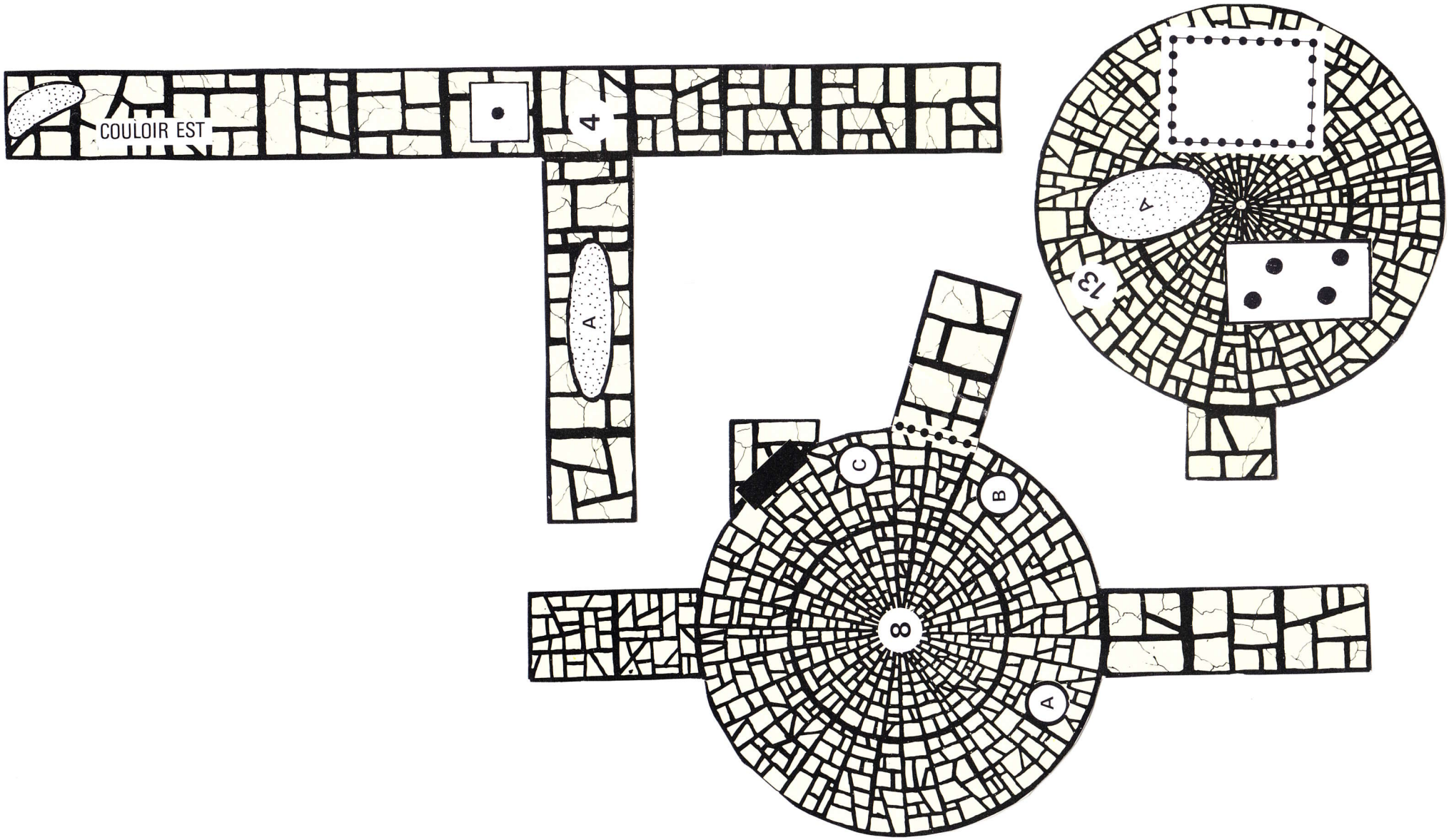

**Donjon à compléter de niveau 1 à 4**

# LE BAOBAB HANTÉ




**Donjon à compléter de niveau 1 à 3**


A
A
7
3
9
10
12
11
A
B
C
1
COULOIR NORD
CUISINE
B
A
6
C
B
A
COULOIR SUD
2
A
NORD (SUITE)
ESCALIER
5


COULOIR EST
4
A
13
A
C
B
8
A

— Qu'est-ce que DONJONS ET DRAGONS ?

— Un jeu passionnant et de conception révolutionnaire, permettant de s'amuser tout en vivant de fabuleuses aventures, par l'intermédiaire de personnages « construits » au hasard.

— Que faut-il pour jouer à DONJONS ET DRAGONS ?

— Ce livre et quelques dés, plus un peu d'imagination et de sens stratégique.

— A combien peut-on y jouer ?

— De trois à douze personnes.

— Combien de temps dure une partie ?

— De une heure à une semaine : à vous d'en décider.

*
* *

Ce livre est le premier ouvrage d'initiation en langue française aux DONJONS ET DRAGONS, ce jeu de rôle qui fait fureur aux États-Unis et en Angleterre, où des millions d'adeptes le pratiquent régulièrement.

L'auteur, Mathilde Maraninchi, déclare : « J'ai rarement pratiqué un jeu si passionnant et si amusant ». Et elle sait de quoi elle parle puisqu'elle est ludologue de profession. Son métier consiste à initier aux jeux nouveaux et anciens, à organiser des championnats et des clubs multijeux, à inventer des jeux de société...

Grâce à elle et à cet ouvrage, vous entrerez directement dans le monde à la fois logique et délirant de DONJONS ET DRAGONS.

Prix T.T.C. 55 F

ISBN-2-263-00636-2